

# DIGITAL CONTENT

GAME • ANIMATION • CHARACTER • E-BOOK  
2023

depa

TACGA  
THAI ANIMATION & COMPUTER GRAPHICS ASSOCIATION

DCAT  
Digital Content Association of Thailand

BANGKOK  
ACM SIGGRAPH

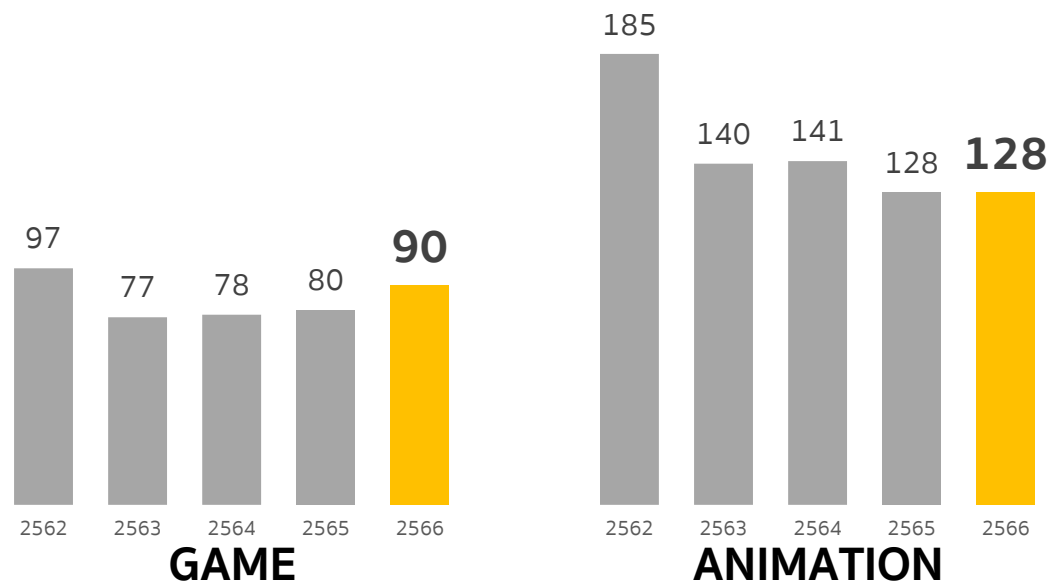
TGA  
THAI GAME SOFTWARE INDUSTRY ASSOCIATION

IMC  
Institute



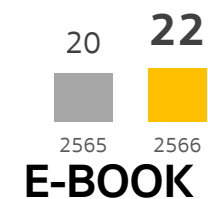
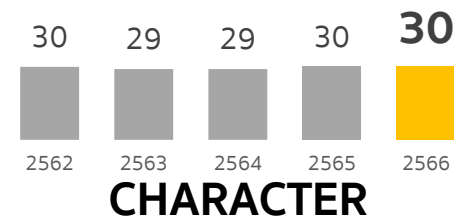
# อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย

สถานภาพและจำนวนผู้ประกอบการ



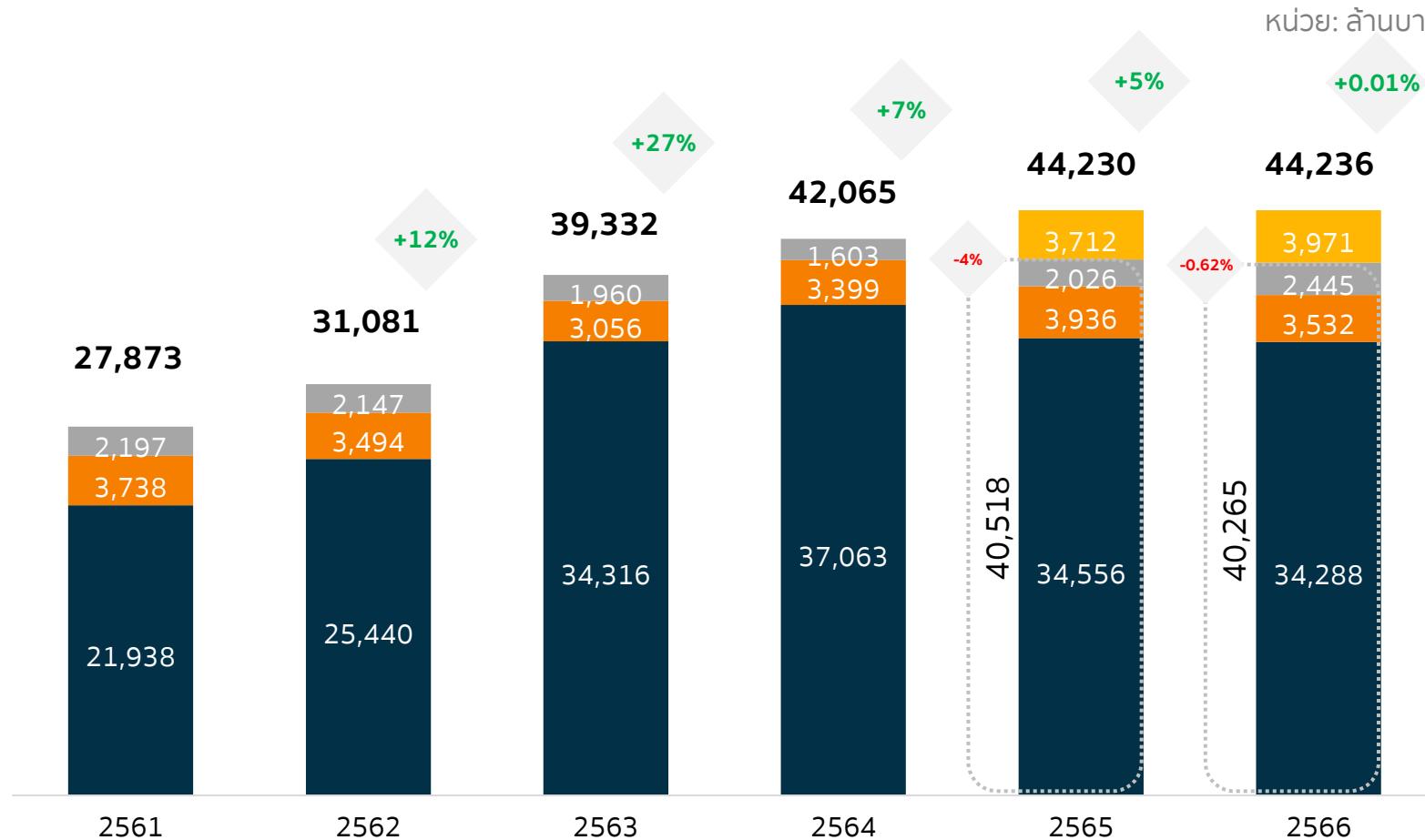
## 270 บริษัท

ในช่วงปี 2562 - 2563 จำนวนผู้ประกอบการมีจำนวน ผู้ประกอบการลดลงจากภาวะเศรษฐกิจที่ยังไม่แน่นอน ซึ่ง หากพิจารณาถึงรายละเอียดลึกกลงไปจะพบว่าการปิดกิจการ และเปลี่ยนกิจการไปทำธุรกิจอื่น



# มูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

\* หมายเหตุ ตั้งแต่ปี 2565 มีการนับรวมอุตสาหกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เข้าในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์



มูลค่าของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์มี **อัตราการเติบโตชะลอลง** ซึ่งปัจจัยหลักของการลดลงมาจากการหดตัวของอุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน

GAME  
-0.78%

ANIMATION  
-10%

CHARACTER  
+21%

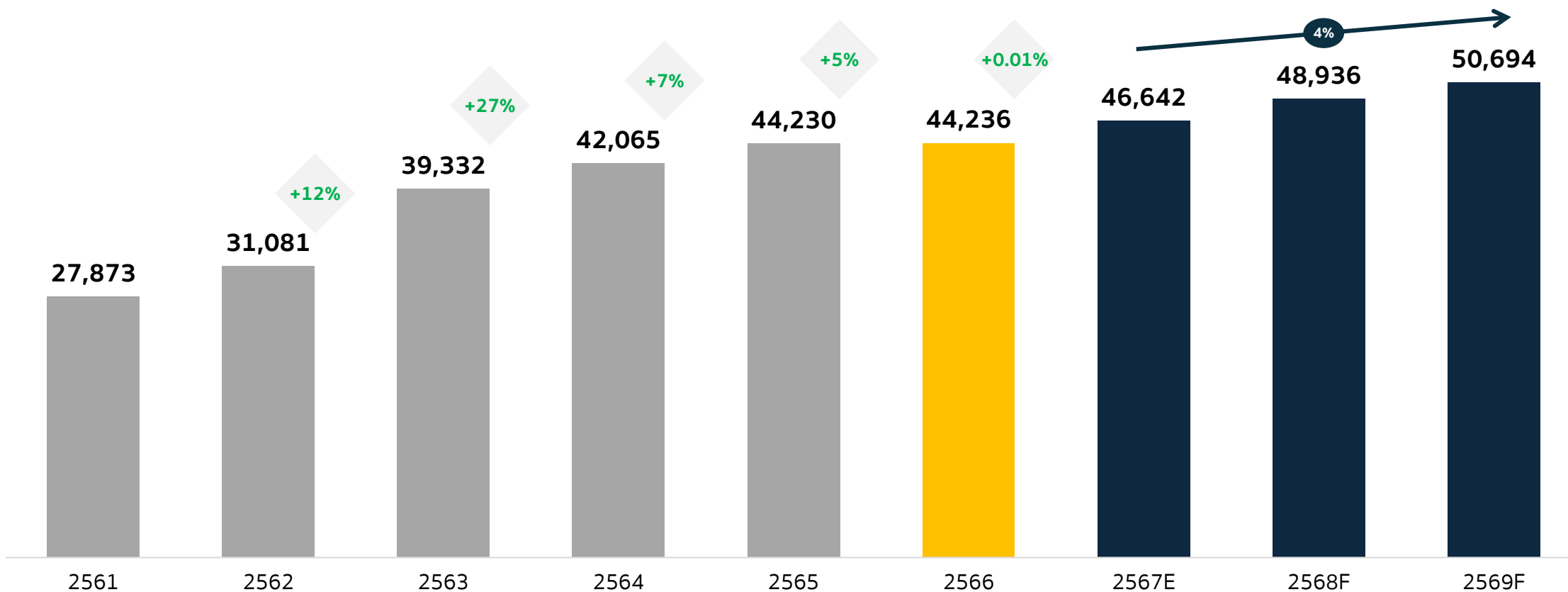
E-BOOK  
+7%



# อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย มีศักยภาพที่จะขยายตัวต่อเนื่อง

\* หมายเหตุ ตั้งแต่ปี 2565 มีการนับรวมอุตสาหกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เข้าในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

หน่วย: ล้านบาท

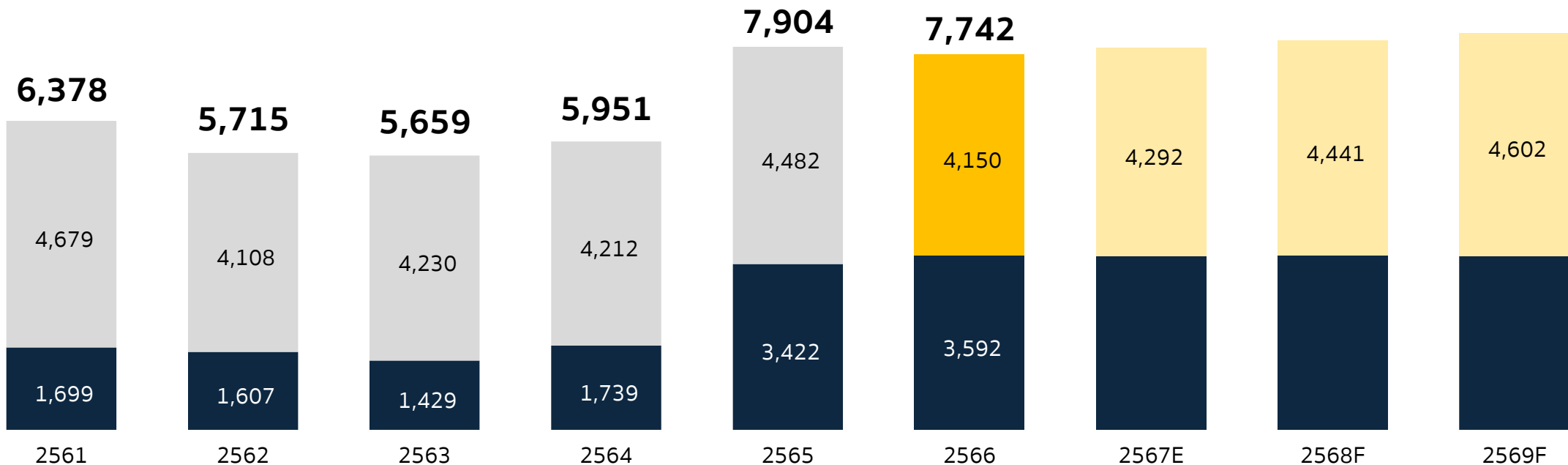


# สถานภาพบุคลากรดิจิทัลของอุตสาหกรรม

จำนวนบุคลากรในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ปี 2561 - 2566 คาดการณ์ ปี 2567 - 2569

■ Non-technical ■ Technical

หน่วย: คน



# DIGITAL CONTENT

# GAME

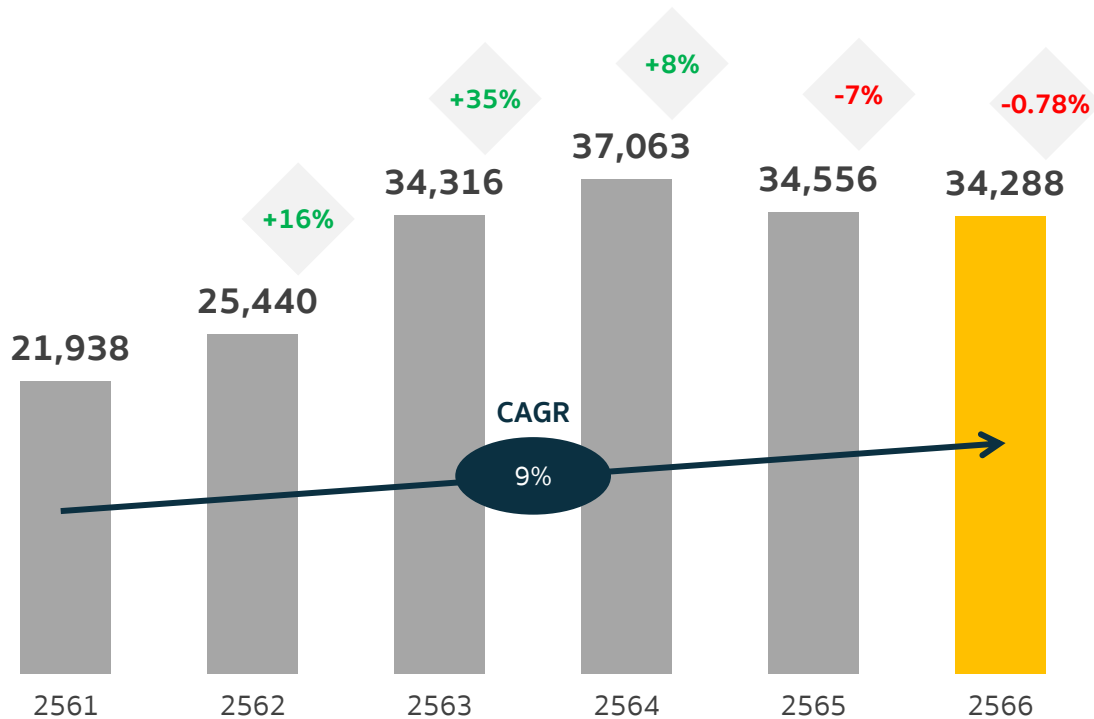
2023



# มูลค่าของอุตสาหกรรมเกม

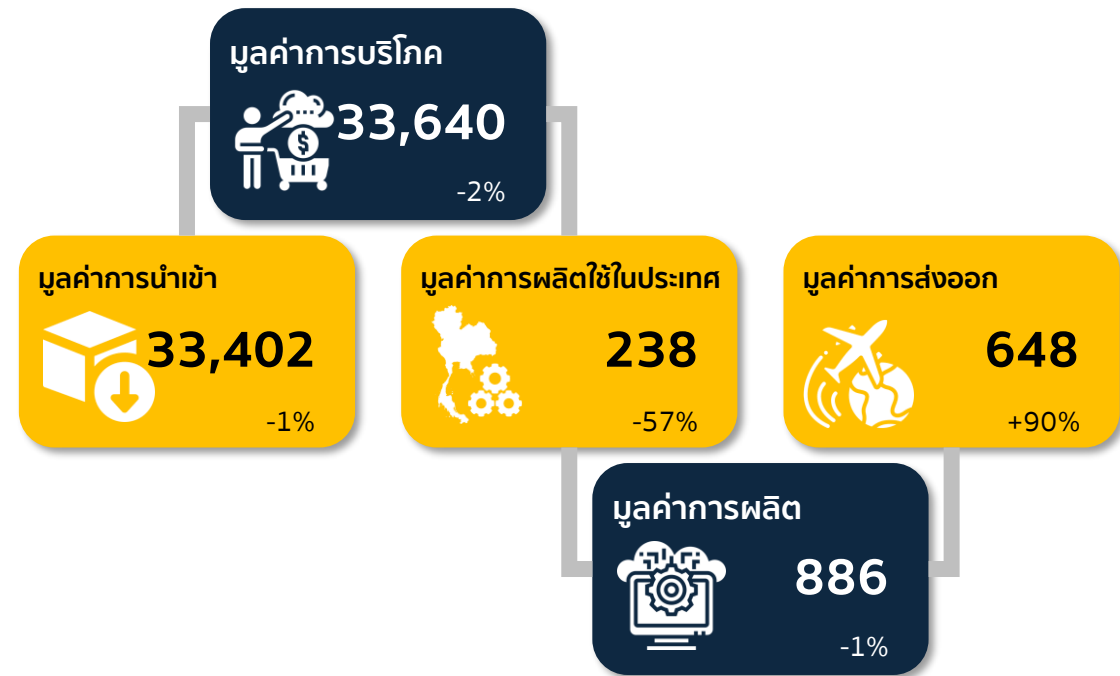
มูลค่ารวมอุตสาหกรรม ในปี 2561 - 2566

หน่วย: ล้านบาท



มูลค่าการผลิต และการบริโภค ในปี 2566

หน่วย: ล้านบาท

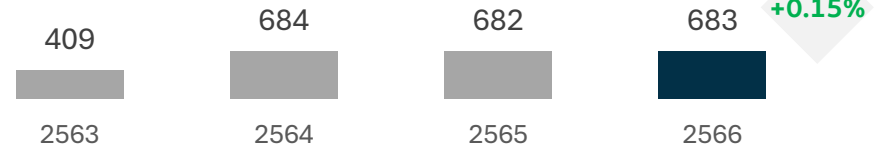


# มูลค่าจำแนกตามผู้ประกอบการ

หน่วย: ล้านบาท

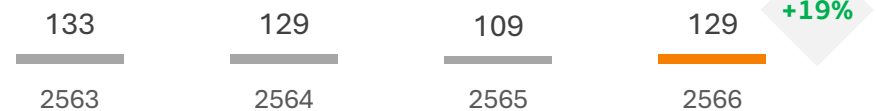
## ธุรกิจการผลิตงานโดยมีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง (IP Owner)

ผู้ประกอบการมีการพัฒนาเกมและปล่อยเข้าสู่ตลาดอย่างต่อเนื่อง และยังมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้น จากโครงการสนับสนุน และมาตรการจากภาครัฐ



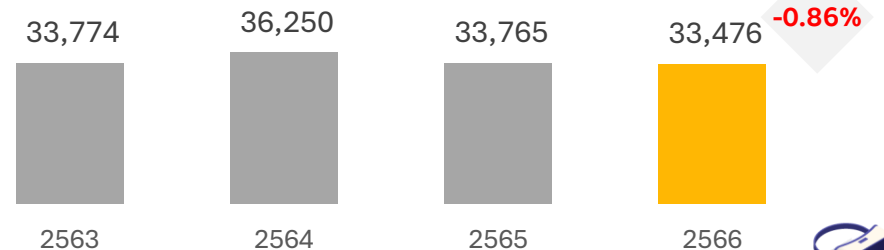
## ธุรกิจรับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น (Outsource Service Provider)

ผู้ประกอบการส่วนใหญ่เลือกใช้การจ้างงานแบบ Freelance ที่มีความความสะดวก ราคาถูก และมีความยืดหยุ่นของการทำงานที่มากกว่าการจ้างงานในรูปแบบบริษัท



## ธุรกิจจำหน่าย นำเข้าและเป็นตัวแทนจำหน่าย (Distributor and Importer)

จากภาวะเศรษฐกิจไทยถดถอย ส่งผลต่อการใช้จ่ายของประชากรในภาพรวม โดยส่วนที่เห็นภาพชัดที่สุดคือเกมมือถือที่ผู้เล่นใช้เวลาในการเล่นเกม และการใช้จ่ายภายในเกมลดลงอย่างมีนัยยะ



# ภาพรวมเกมบนระบบ STEAM ใน Southeast Asia

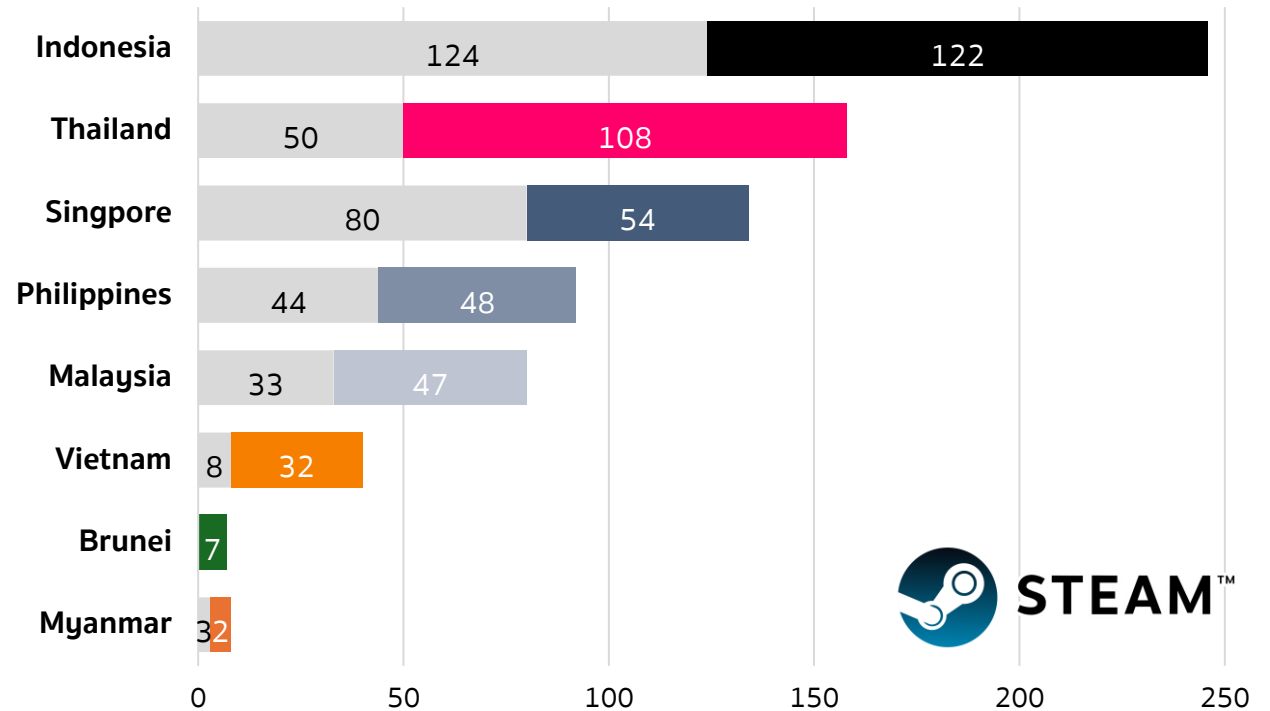


VIRTUAL SEA

**Thailand**  
game industry is  
the one to watch.

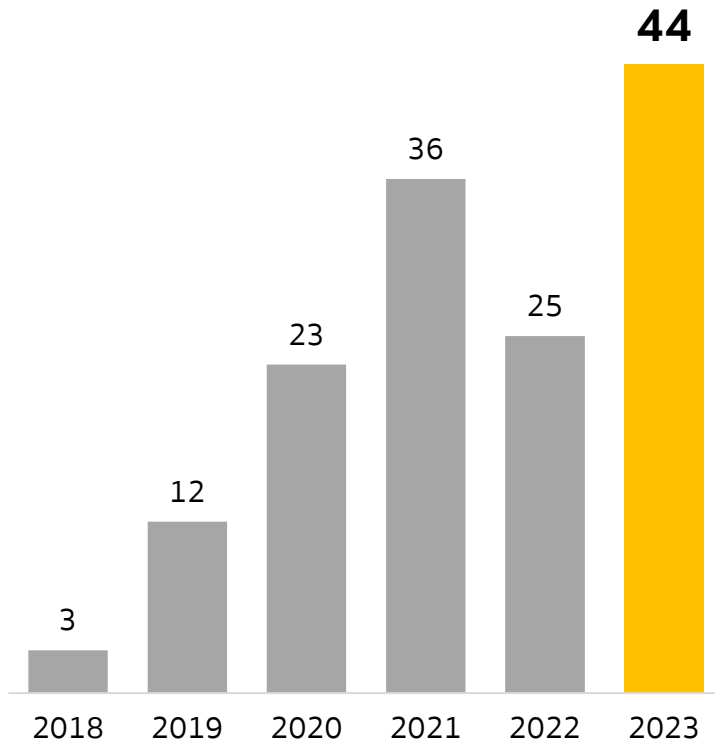
From 2020 - Jan 2024, they tripled in terms of number of games on Steam. Over +108 games. While Indonesia only doubled with +122 games.

Southeast Asian Games On Steam

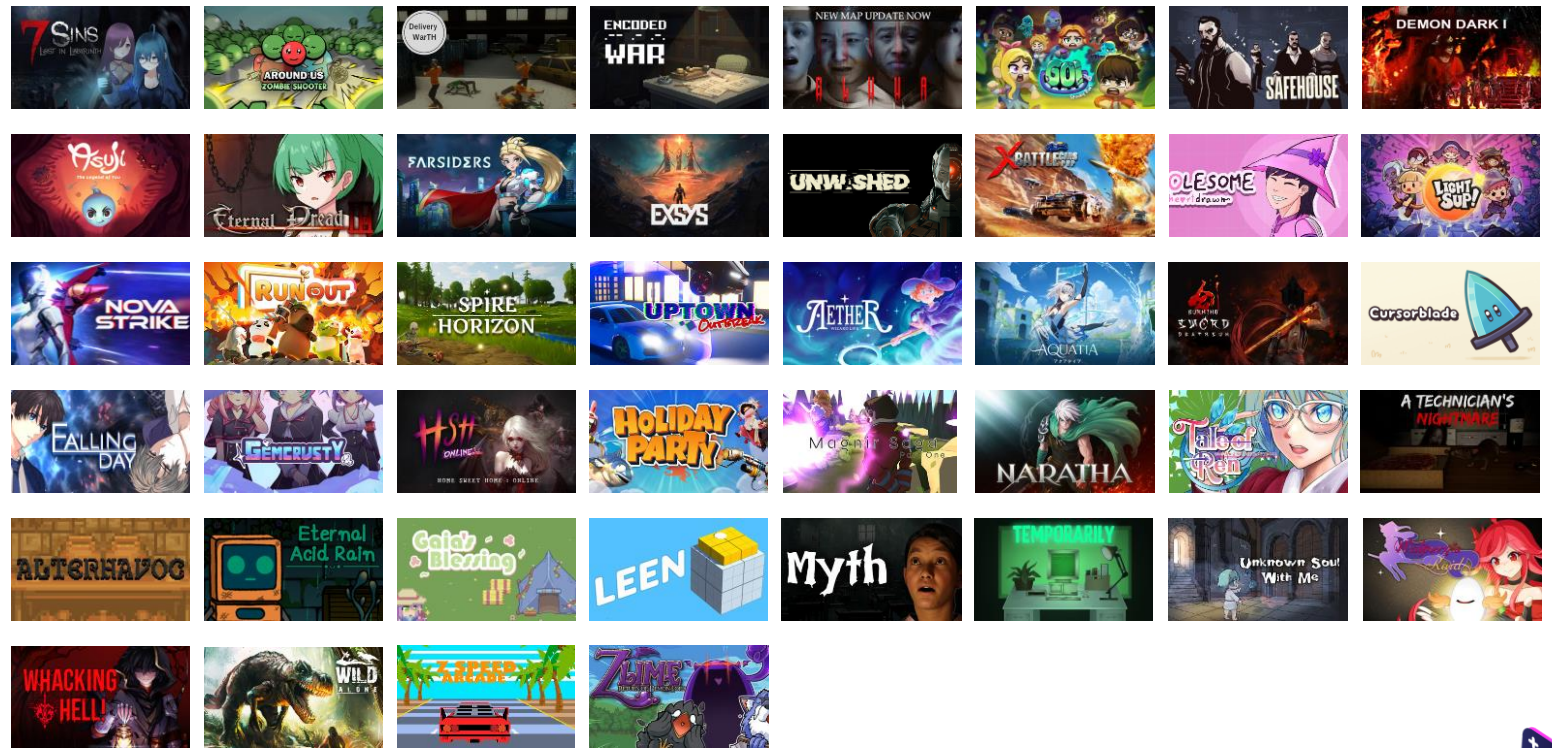


# ภาพรวมเกมไทยบนระบบ STEAM ในปี 2566

Number of Thai Games On Steam



List of Thai Games On Steam in 2023

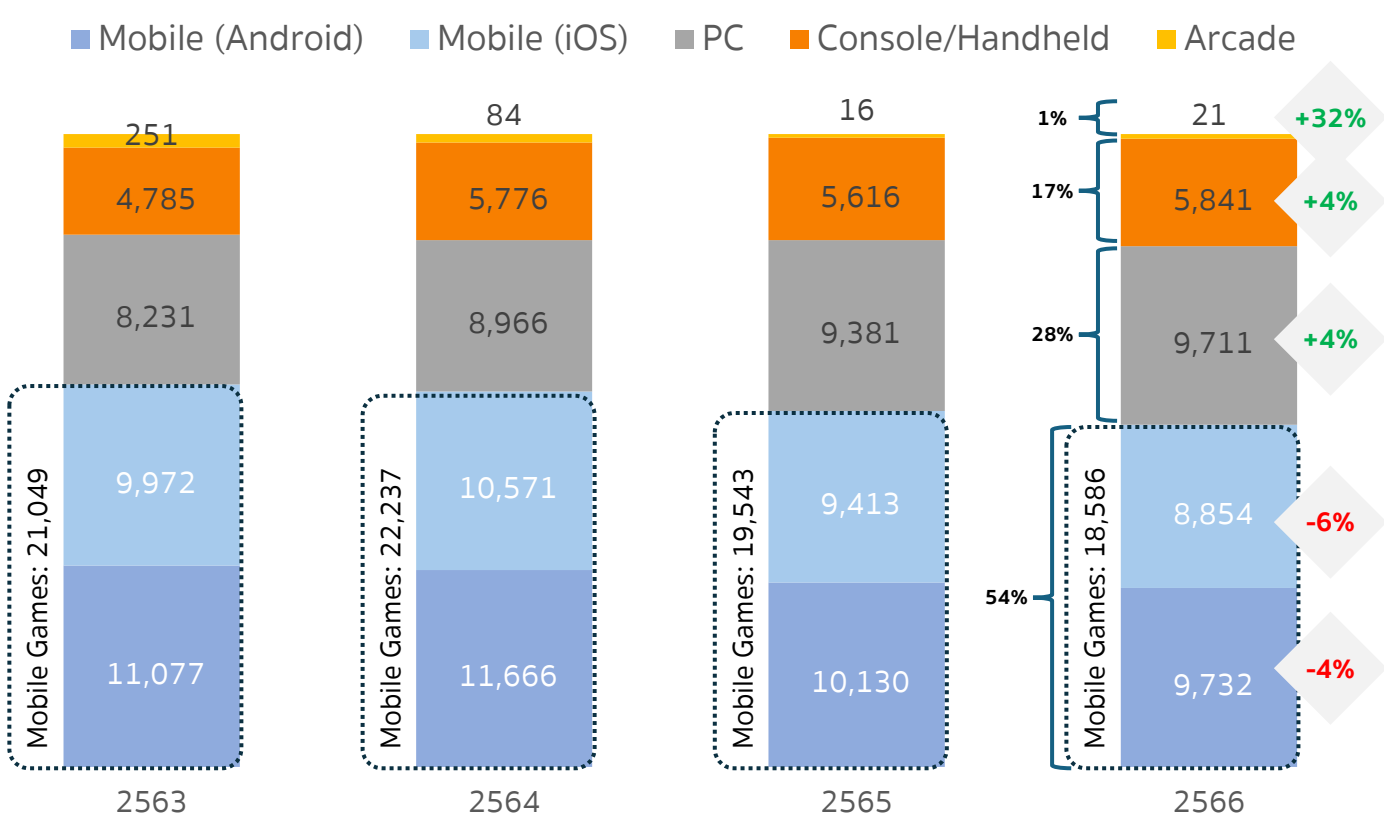


แหล่งที่มา: <https://store.steampowered.com>

Note: Data as of January 2024, including all Southeast Asian games recorded on the Virtual SEA Steam curator page. Includes fully released games, Early Access games, and upcoming or possibly abandoned games. No claim to completeness.



# มูลค่าจําแนกจําแนกตามแพลตฟอร์ม



หน่วย: ล้านบาท

**+4%**

อุปกรณ์ของเครื่อง PC ที่มีราคาถูกลง ยังเป็นอีกปัจจัยที่ส่งเสริมให้มีผู้เล่นเกม PC เพิ่มขึ้น เนื่องจากการเล่นเกมบน PC ที่ได้รรถสมมากกว่า

**81%**

เป็นมูลค่าจากการ Download บนระบบ Steaming จากกระแสของการเล่นเกม PC ที่เพิ่มขึ้นของ Steamer และ Youtuber

**-5%**

มูลค่าของเกม Mobile ลดลง จากภาวะเศรษฐกิจไทยถดถอย ส่งผลต่อการใช้จ่ายของประชากรในภาพรวม

**+4%**

มูลค่าของเกม Console/Handheld และ Arcade มูลค่าทรงตัว

\* มูลค่าข้างต้นไม่ได้นับรวม มูลค่าของการรับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น



# ภาพรวมตลาดเกมมือถือโลก และประเทศไทย

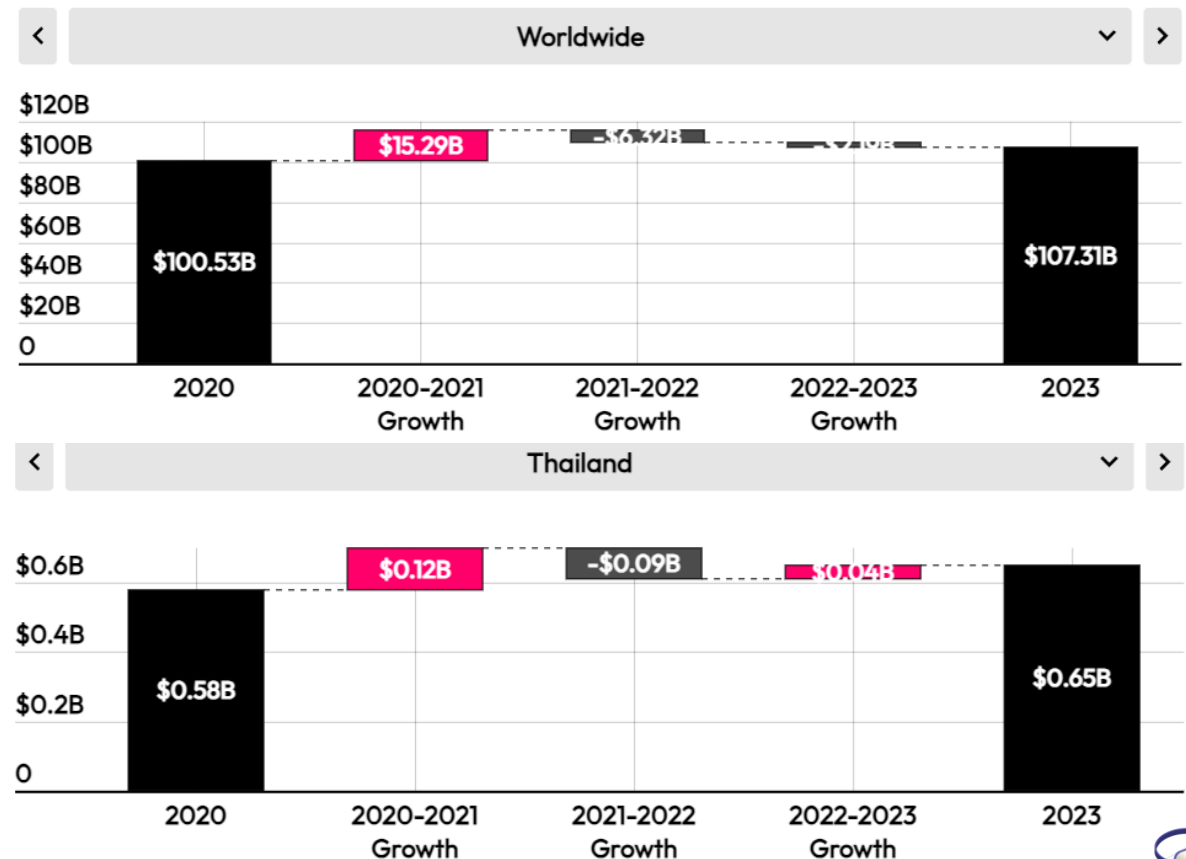
## Consumer Spend in Mobile Gaming Fell 2% in 2023 to \$107.3 Billion — Downloads Dipped to Around 88 Billion

In 2023, well known IP games such as Monopoly GO and EA SPORTS FC Mobile Soccer saw breakout success as mobile games are now capable of offering console-quality graphics and gameplay experiences.

Hit Open World RPG Genshin Impact continued to break new grounds, crossing \$4 Billion in all-time consumer spend in Q1 2023.

Puzzle and Hypercasual games like Block Blast Adventure Master and Attack Hole were key download drivers, but 2023 saw some surprise hits such as Avatar Life Simulation game Gacha Life 2, and Party Royale game Eggy Party, making major gains in downloads and usage.

### Mobile Game Consumer Spend Growth



แหล่งที่มา: data.ai Intelligence

Note: Downloads across iOS, Google Play and third-party Android in China combined; Time spent is Android phones only; Spend is gross — inclusive of any percent taken by the app stores



# ภาพรวมตลาดเกมมือถือโลก และประเทศไทย

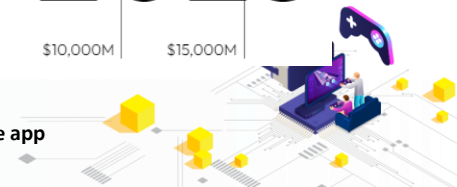
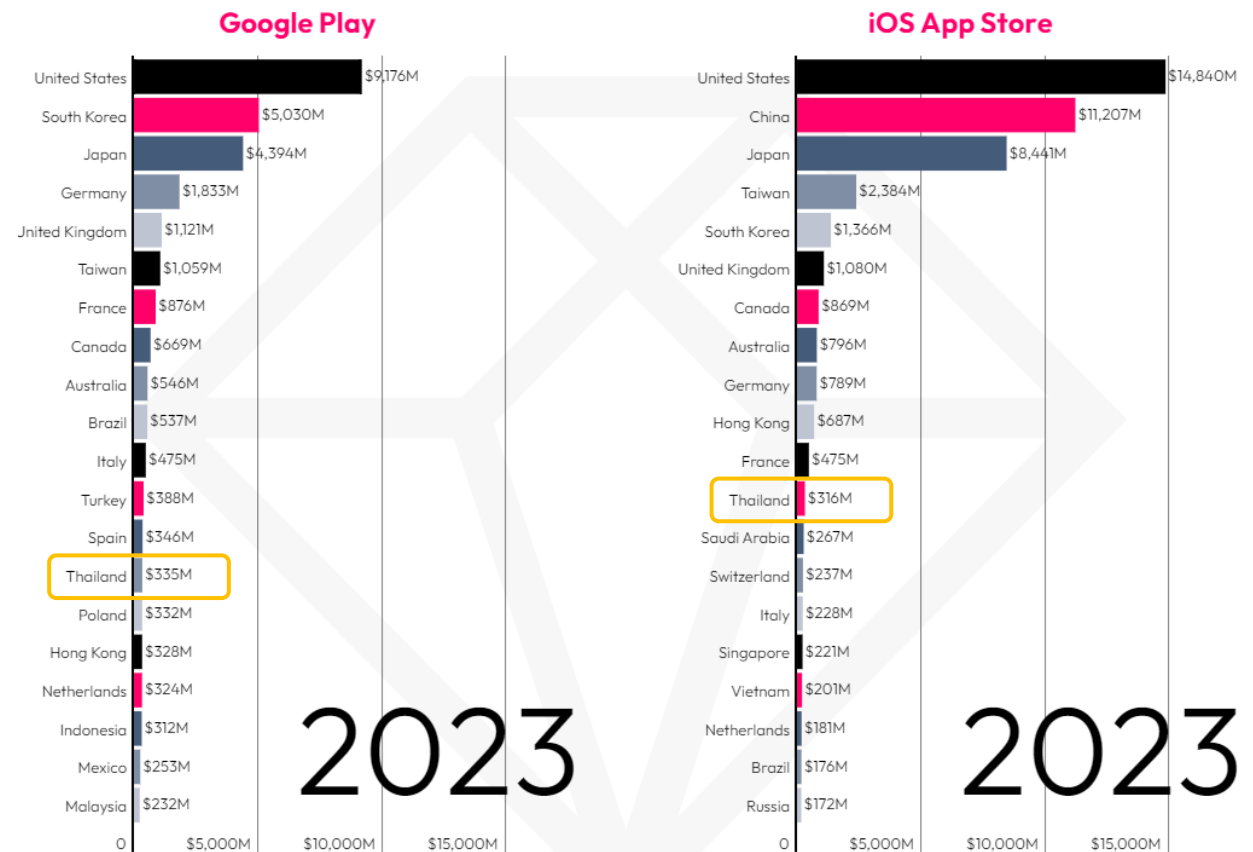
## United States Tops the Mobile Game Market by App Store Consumer Spend

In 2023, AMER's key markets such as United States and Canada saw lower spend in Games compared to the year prior, by around -1%.

Asia Pacific (APAC) remained the world's biggest region for consumer spend in mobile games — accounting for over 49% of market share in 2023, down from 51% in 2022.

The GCR Region shrank nearly 16% year-over-year, while other established markets such as South Korea, bucking the trend by growing around 21% year-over-year.

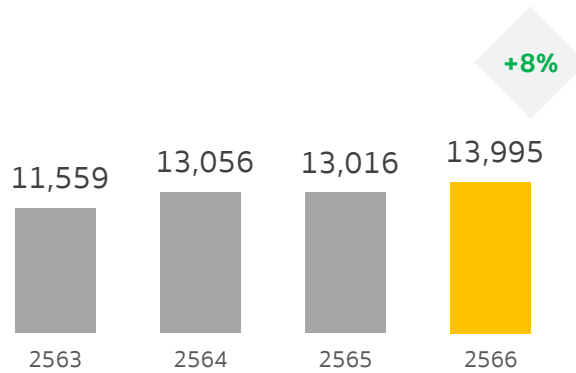
### Top Markets by Mobile Game Consumer Spend per Store



# มูลค่าจําแนกจําแนกตามช่องทางรายได้

## Download and Retail

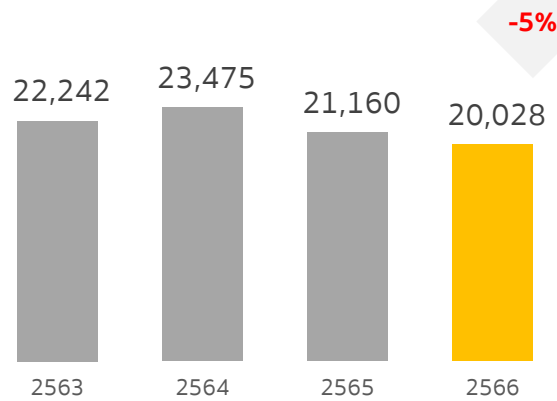
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากค่าดาวน์โหลดในแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น พีซี คอนโซล และอุปกรณ์อัจฉริยะ หรือค่าแผ่นหรือดิสก์เพื่อลงโปรแกรมสำหรับเกม

## In-Game Purchase

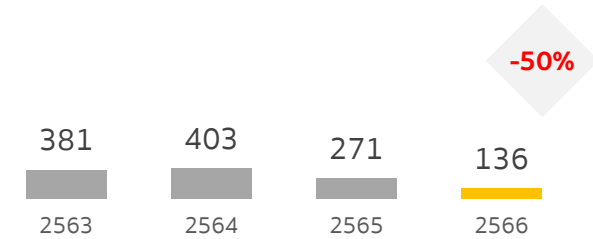
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากการขายสินค้า และ/หรือ ไอเทมในเกม

## Other

หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากค่าโฆษณาที่เกิดขึ้นในเกม ทั้งที่อยู่ในรูป Banner และ/หรือเป็น Cutscene บังคับดู หรืออาจอยู่ในรูปแบบการดูโฆษณาเพื่อแลกกับไอเทมในเกม



# บุคลากรของอุตสาหกรรมเกม

## จำแนกตามประเภท ปี 2561 - 2566 คาดการณ์ ปี 2567 - 2569

ตำแหน่งงานที่มีความเชี่ยวชาญหรือทักษะเฉพาะ  
(Technical) ของอุตสาหกรรม ปี 2566

■ Non-technical ■ Technical

หน่วย:คน

Programmer Backend

377 ราย

Programmer Frontend

192 ราย

QA/Tester

183 ราย

Game Designer

134 ราย

Game Producer

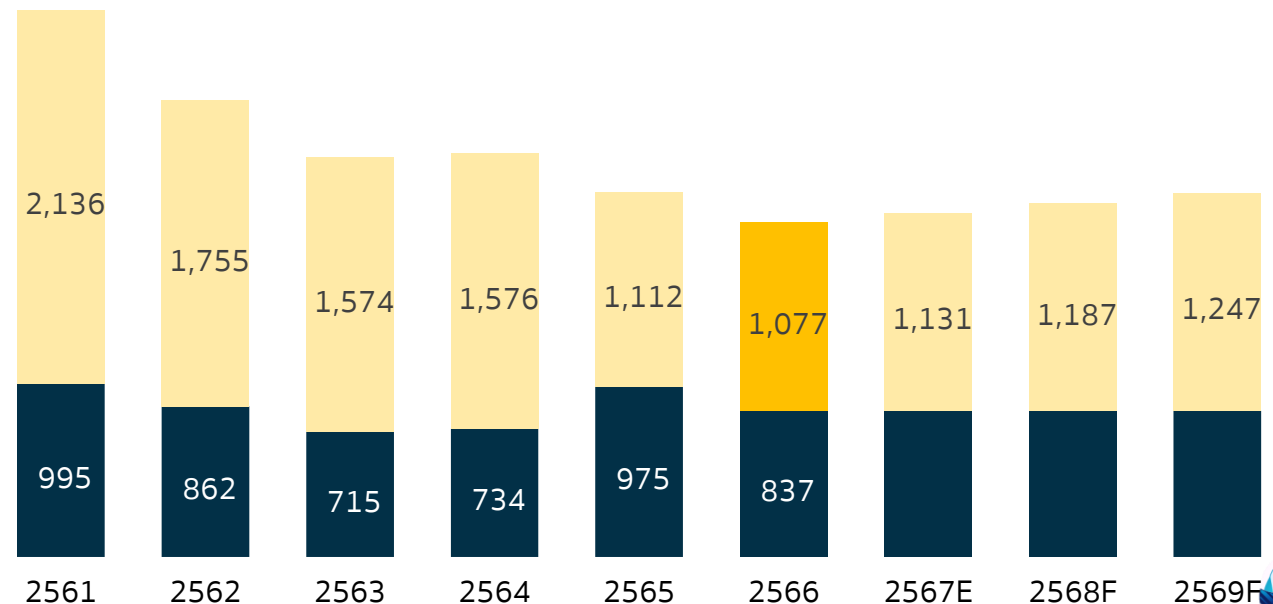
99 ราย

2D Artist

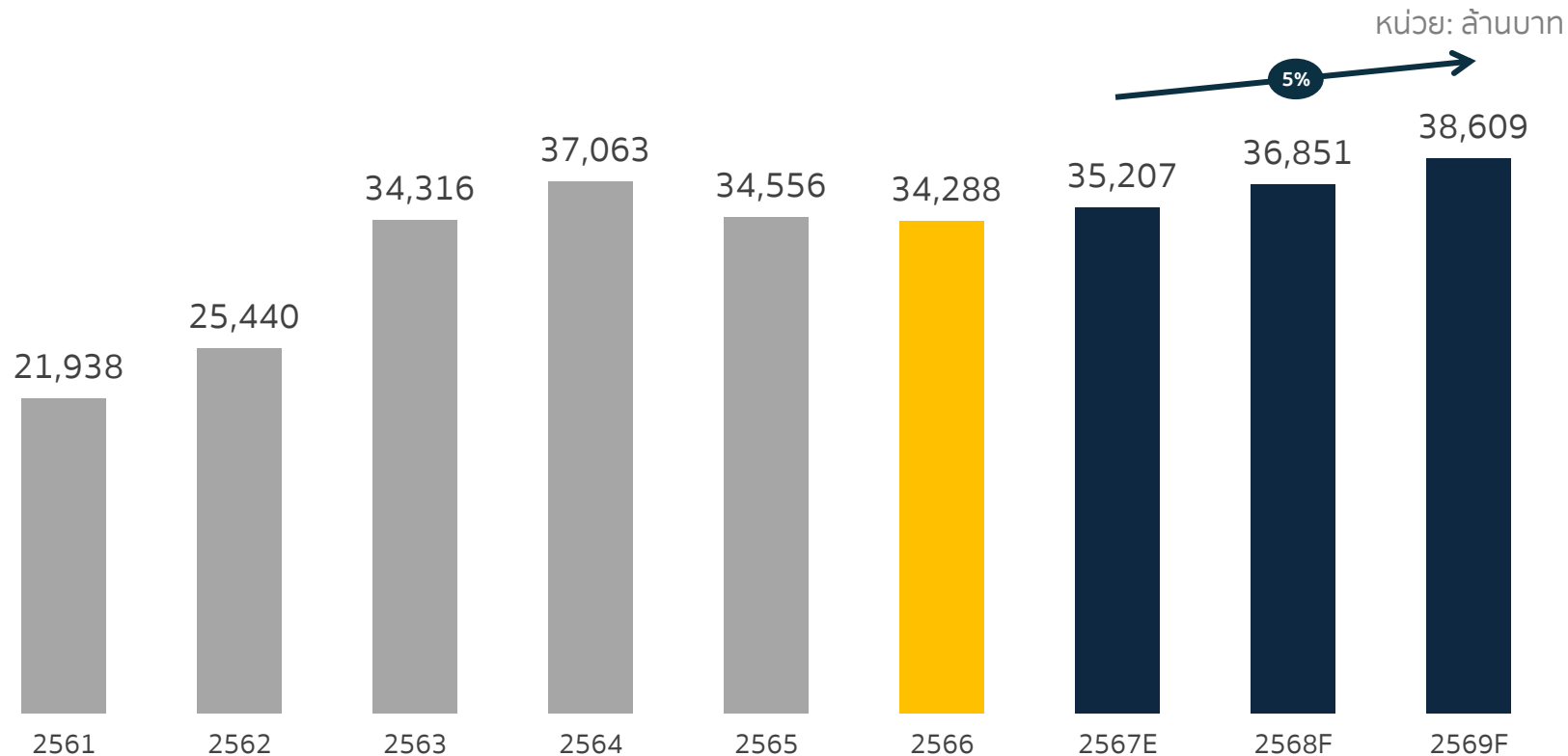
68 ราย

3D Artist

24 ราย



# มูลค่าของอุตสาหกรรมเกม คาดการณ์แนวโน้มในปี 2567 - 2569



## ข้อเสนอแนะจากทางสมาคมในอุตสาหกรรม

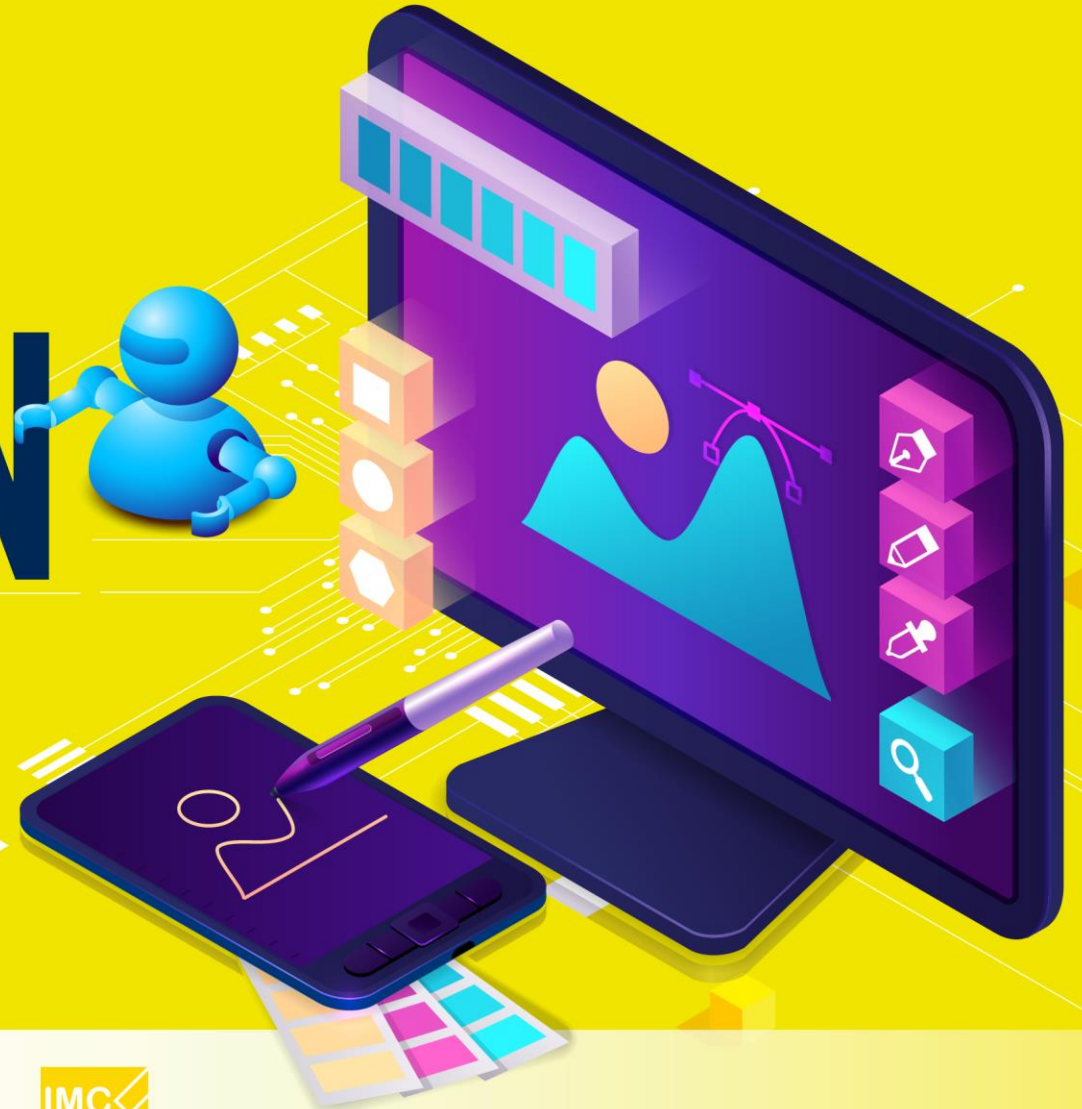
- ส่งเสริม และสนับสนุนการสร้าง IPs จากนักพัฒนาไทยอย่างต่อเนื่อง
- พลิกดันประเทศไทย ให้กลายเป็น ศูนย์กลางธุรกิจ อินดี้เกม (Indie games) ในภูมิภาค Southeast Asia



# DIGITAL CONTENT

# ANIMATION

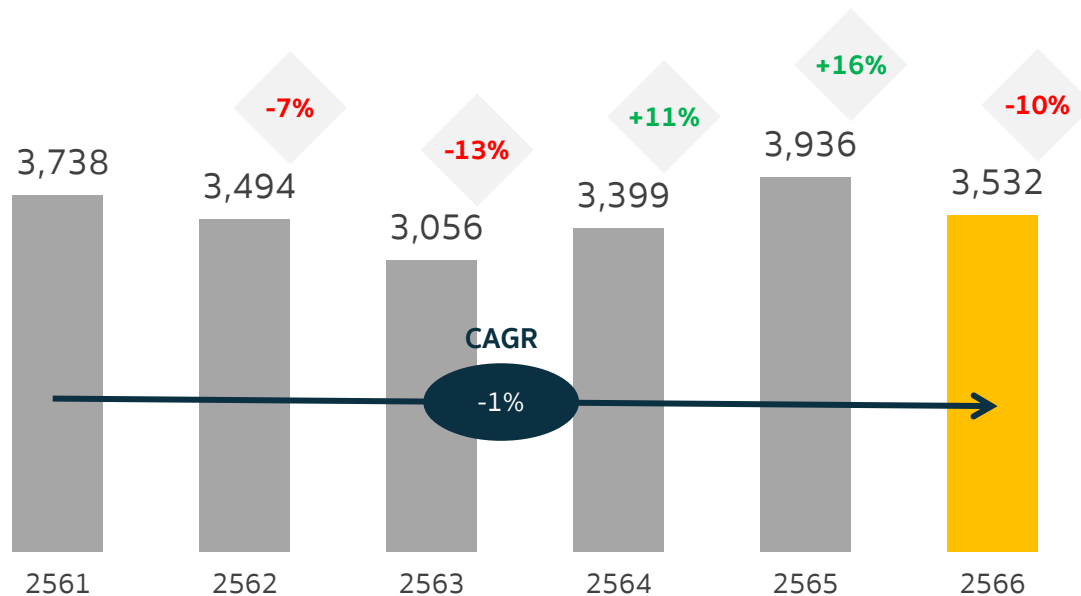
2023



# มูลค่าของอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

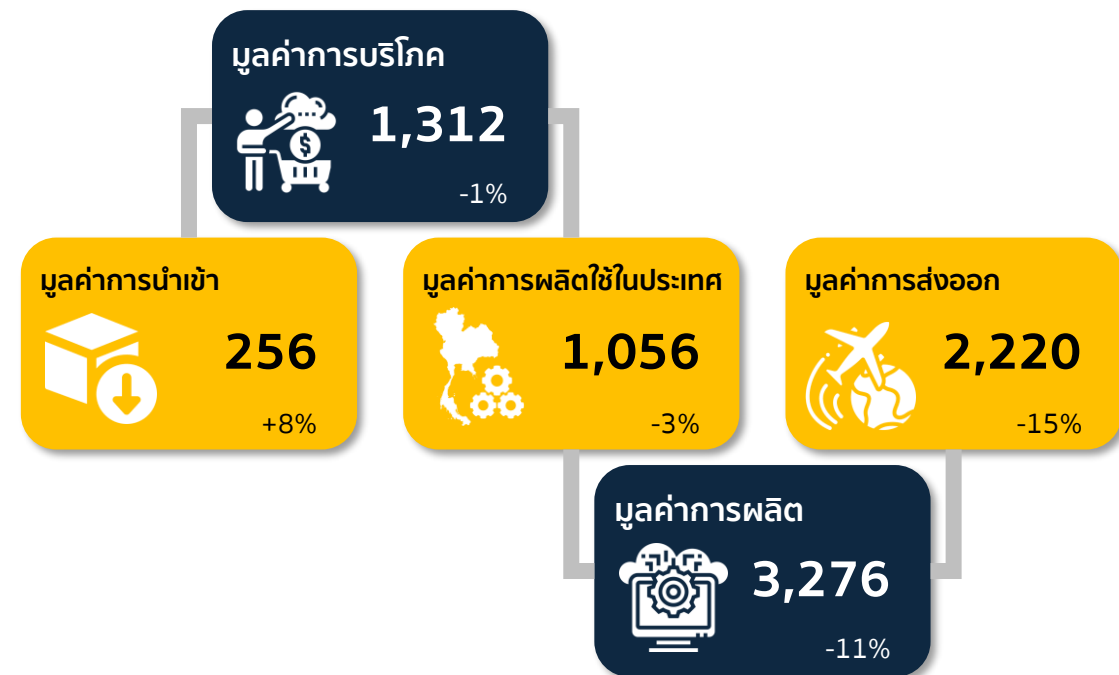
## มูลค่ารวมอุตสาหกรรม ในปี 2561 - 2566

หน่วย: ล้านบาท



## มูลค่าการผลิต และการบริโภค ในปี 2566

หน่วย: ล้านบาท

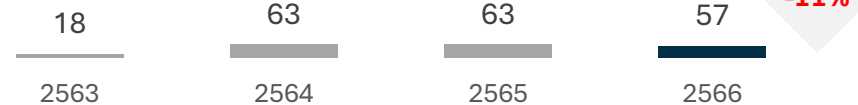


# มูลค่าจำแนกตามผู้ประกอบการ

หน่วย: ล้านบาท

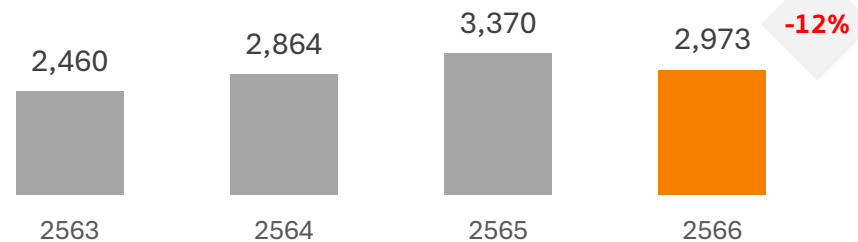
## ธุรกิจการผลิตงานโดยมีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง (IP Owner)

ผู้ประกอบการที่มีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเองของไทยในปัจจุบันมีอยู่จำนวนจำกัด อีกทั้งภาวะเศรษฐกิจของไทยในปัจจุบัน ยังให้ผู้ประกอบการเลือกปรับเปลี่ยนไปทำธุรกิจรับจ้าง และงานโปรดักชันเพิ่มขึ้น



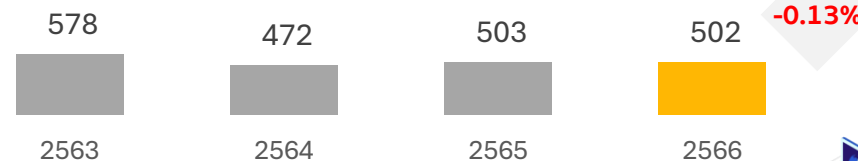
## ธุรกิจรับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น (Outsource Service Provider)

ผู้ประกอบการรับจ้างผลิตงาน CG / VFX จากต่างประเทศลดลงเนื่องจากการแข่งขันด้านราคา และมาตรฐานช่วยเหลือจากภาครัฐ และภาษีของต่างประเทศที่เป็นคู่แข่งในตลาดผู้รับจ้าง รวมถึงสถานการณ์ค่าเงินบาทแข็งค่า



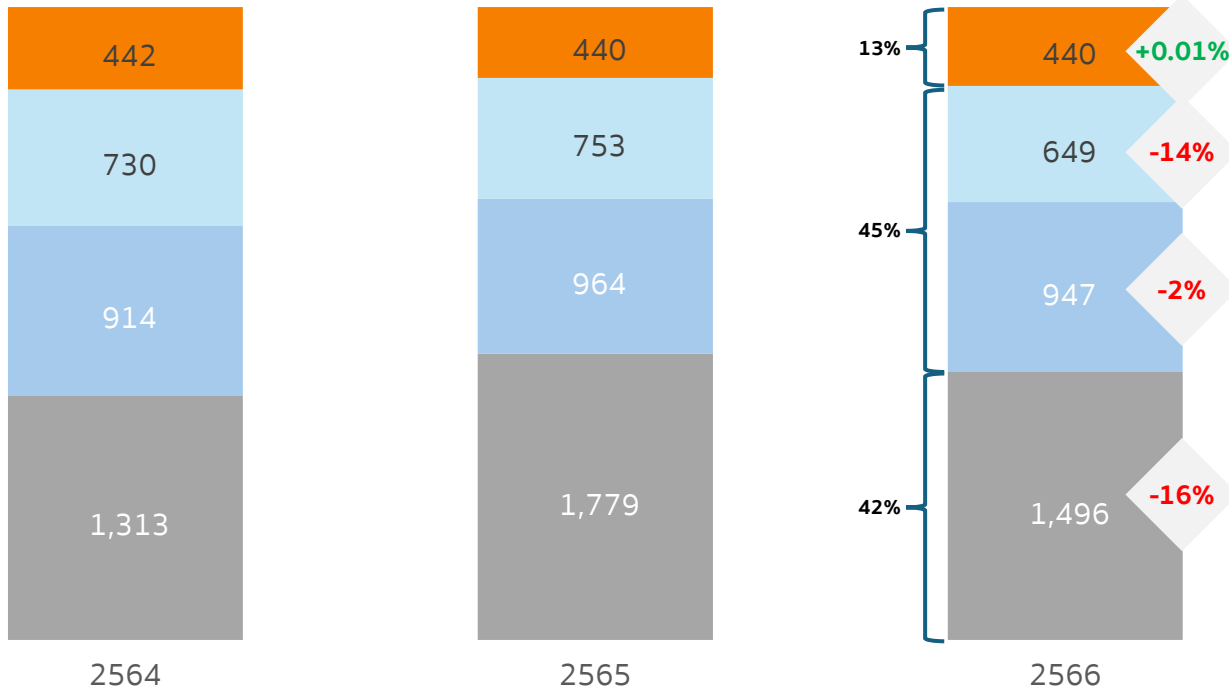
## ธุรกิจจำหน่าย นำเข้าและเป็นตัวแทนจำหน่าย (Distributor and Importer)

ถึงแม้จะมีการนำเข้าภาพยนตร์แอนิเมชันมากขึ้นจากปี 2565 ถึงเท่าตัว โดยมีการนำเข้าภาพยนตร์ถึง 20 เรื่อง แต่ในเชิงของรายได้กลับทำได้ใกล้เคียงกับในปี 2565




# มูลค่าจ้างงานแยกจำแนกตามแพลตฟอร์ม

■ CG/VFX ■ Animation 3D ■ Animation 2D ■ Motion Graphics




หน่วย: ล้านบาท




-16%

ปริมาณการจ้างงาน CG และ VFX จากต่างประเทศลดลง เนื่องจากภาวะเศรษฐกิจโลกในปัจจุบัน



-7%

การรับจ้างงาน Animation 2D และ 3D มีการแข่งขันด้านราคา และมาตรการช่วยเหลือจากภาครัฐ และภาคเอกชนต่างประเทศ



-7%

มูลค่าการรับจ้างงาน Motion Graphics ยังคงทรงตัวจากปริมาณการจ้างงานจากทั้งในและต่างประเทศที่ยังมีความต้องการอย่างต่อเนื่อง



# การสนับสนุนการพัฒนาคอนเทนต์จากภาครัฐในต่างประเทศ



## DIGITAL CONTENT CREATORS CHALLENGE (DC3)

The Digital Content Creators Challenge (DC3) formerly known as Intellectual Property Creators Challenge (IPCC).

### PROJECT CATEGORIES

### Objective of DC3

- 1 To create more quality content that can be developed, showcased or marketed regionally and globally;
- 2 To encourage and nurture new talents in turning their ideas into reality;
- 3 To attract creative content developers to come out with greater ideas and stories; and
- 4 To provide platform for local and regional broadcasters to scout for good contents for their channels.



## Animation IP

Up to 8 months project duration  
Get up to RM100,000 (USD \$21,900) prize money to deliver a completed Animated Short Film, Pilot Episode or Sizzle Trailer.

### Development Stage (30% of prize money)

- Project Design Documentation including but not limited to:
- Storyline and/or draft script;
- Background/Environment Design;
- Characters (Design, Profile, Relationship);
- Project Format, Synopsis; and
- Mood Board, Concept Arts;
- Project progress report including Statement of Expenses; and
- Form of Utilisation Request as specified in the DC3 agreement.

### Production Stage (40% of prize money)

- Animatics;
- Project progress report including Statement of Expenses;
- Form of Utilisation Request as specified in the DC3 agreement.

### Post-Production/Final Stage (30% of prize money)

- A completed Animated Short Film, Pilot Episode or Sizzle Trailer;
- Commercialisation plan;
- Project Final report including Statement of Expenses;
- A copy of IP filing application or receipt from MyIPO or any relevant IP registration firm; and
- Form of Utilisation Request as specified in DC3 Agreement.



# การสนับสนุนการพัฒนาคอนเทนต์จากภาครัฐในต่างประเทศ



## DIGITAL CONTENT CREATORS CHALLENGE (DC3)

The Digital Content Creators Challenge (DC3) formerly known as Intellectual Property Creators Challenge (IPCC).

**PROJECT CATEGORIES**

### Objective of DC3

- 1 To create more quality content that can be developed, showcased or marketed regionally and globally;
- 2 To encourage and nurture new talents in turning their ideas into reality;
- 3 To attract creative content developers to come out with greater ideas and stories; and
- 4 To provide platform for local and regional broadcasters to scout for good contents for their channels.



## Animation Outsource Service Provider

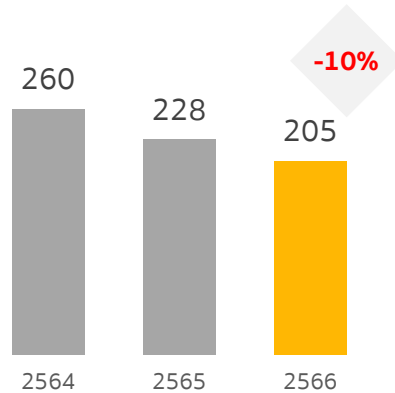
Malaysia offers production companies a competitive 30% cash rebate to produce animated content in the region, with an additional 5% going to projects that demonstrate a strong local cultural element. Numerous global media giants have benefited from the scheme so far, including the likes of Gaumont, Cartoon Network, and Hasbro.



# มูลค่าจำแนกจำแนกตามช่องทางรายได้

## Television

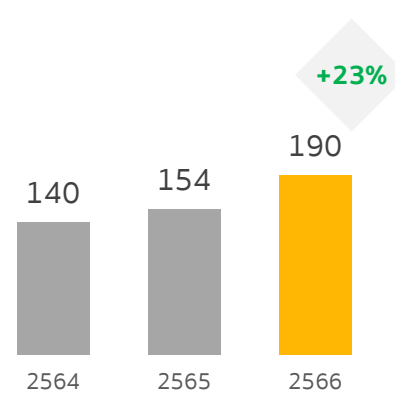
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากช่องทางนี้เป็นรายได้จากการ์ตูนและภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นหลัก

## Theater

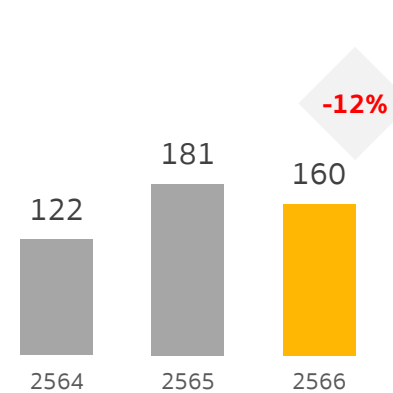
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากการส่วนแบ่งรายได้จากการขายตัวภาพยนตร์การ์ตูนหรือภาพยนตร์แอนิเมชัน

## OTT

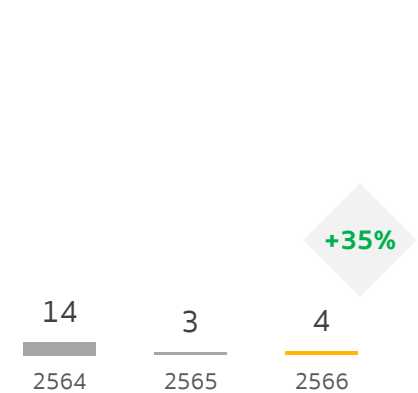
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากเช่าซื้อลิขสิทธิ์สื่อแอนิเมชันเพื่อนำไปให้บริการผ่านบนแพลตฟอร์มต่างๆ

## Other

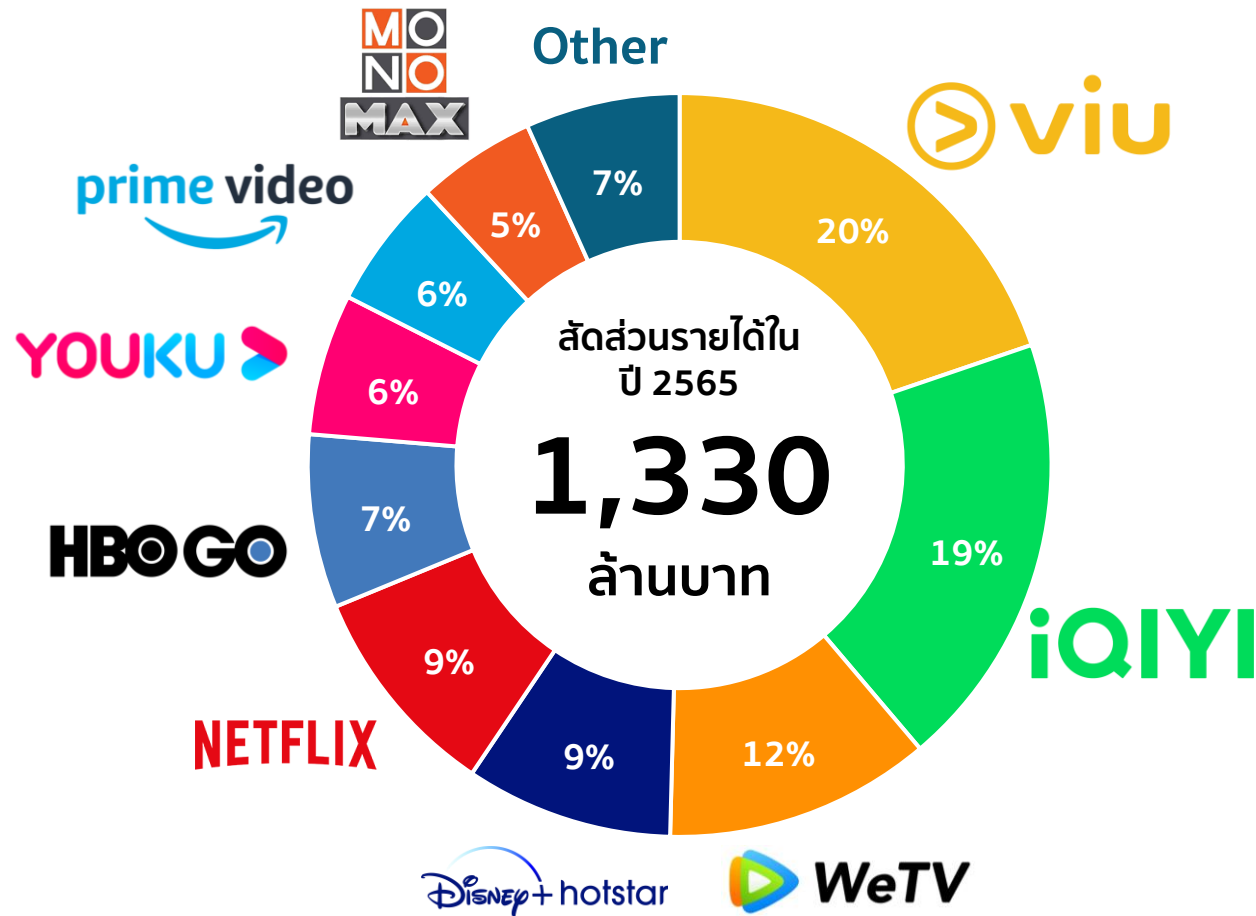
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากการโฆษณา ค่าลิขสิทธิ์ การผลิตสินค้าจากลิขสิทธิ์ และอื่นๆ



# คาดการณ์มูลค่าแอนิเมชันบนแพลตฟอร์ม OTT



ข้อมูลทางสถิติจาก Sensor Tower ได้ระบุว่าในประเทศไทยมีการใช้จ่ายบนแพลตฟอร์ม OTT มากถึงราว **1,330 ล้านบาท** ซึ่งจากการคาดการณ์พบว่า โดยจากการสำรวจข้อมูลผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ พบว่ามีคอนเทนต์ประเภทแอนิเมชันอยู่มากถึง 15% จากคอนเทนต์ทั้งหมดที่มีอยู่มากกว่า 14,000 เรื่อง

ทั้งนี้จากการคาดการณ์ พบว่าจากมูลค่าทั้งหมดที่เกิดขึ้นมีมูลค่าที่เกิดจากการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน และแอนิเมชันซีรีส์ บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ มากถึง 75 ล้านบาท



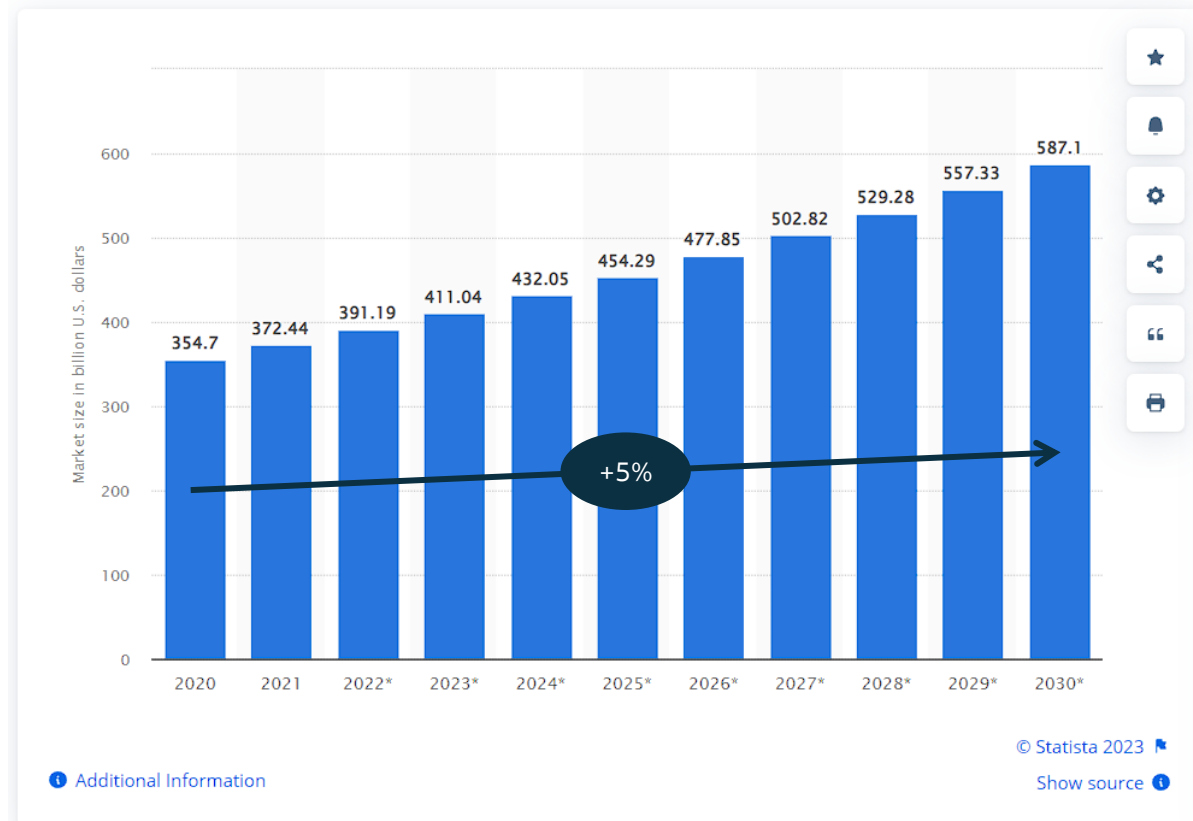
# คาดการณ์มูลค่าตลาดอุตสาหกรรมแอนิเมชันทั่วโลก

statista

## Animation market size worldwide 2020-2030

The source estimated that, in 2022, the value of the global animation market would amount to over 391 billion U.S. dollars, up five percent from 372.4 billion dollars a year earlier. The annual figure was forecast to continue to grow throughout the decade, surpassing 587 billion dollars by 2030.

Size of the animation market worldwide from 2020 to 2030  
(in billion U.S. dollars)



# คาดการณ์มูลค่าตลาดอุตสาหกรรมแอนิเมชันทั่วโลก



## Visual Effects (VFX) Market Size 2023 to 2033

The global visual effects (VFX) market size was valued at USD 10.04 billion in 2023 and is projected to reach USD 19.28 billion by 2033, growing at a CAGR of 6.64% from 2024 to 2033. High-quality visual effects are in greater demand in several industries, including virtual reality (VR), gaming, advertising, cinema, and television. As these businesses grow and change, there is an increasing demand for visually beautiful material.



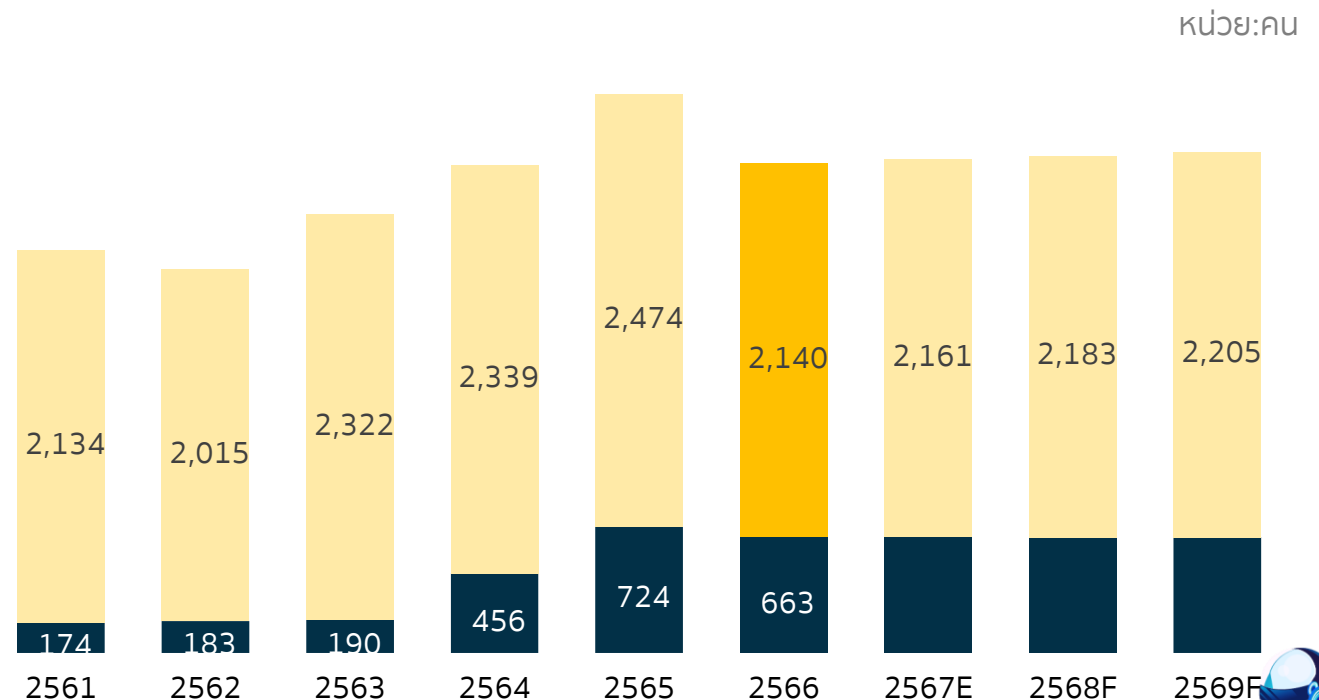
# บุคลากรของอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

จำแนกตามประเภท ปี 2561 - 2566 คาดการณ์ ปี 2567 - 2569

ตำแหน่งงานที่มีความเชี่ยวชาญหรือทักษะเฉพาะ  
(Technical) ของอุตสาหกรรม ปี 2566

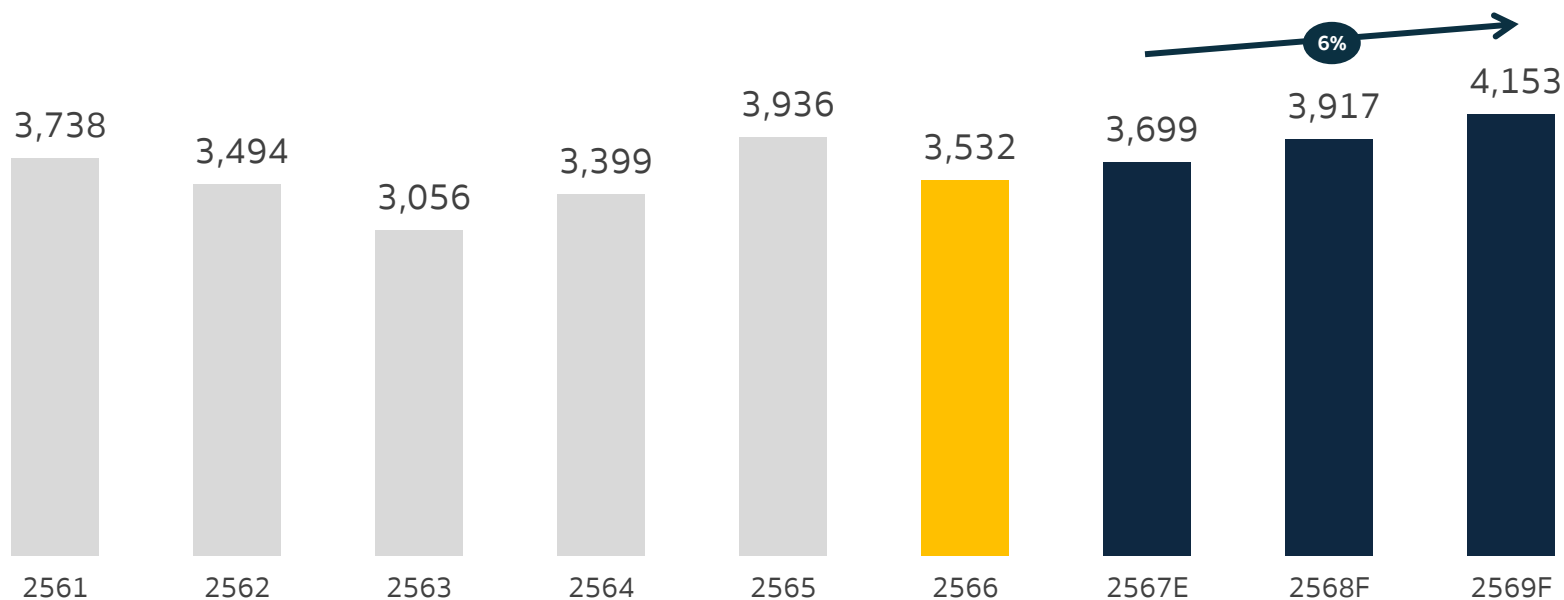
3D animator 356 ราย	2D animator 333 ราย	VFX Artist 299 ราย	CG Generalist 194 ราย
Compositor 156 ราย	Editor 118 ราย	Concept Artist 102 ราย	Modeler 78 ราย
Storyboard Artist 74 ราย	Dynamic simulation Artist 73 ราย	Art Director 58 ราย	Rigger 51 ราย
Lighting Artist 47 ราย	Rotoscope Artist 37 ราย	Texture Artist 36 ราย	Environment Artist 31 ราย
Look Development Artist 28 ราย	Sound Design Engineer 27 ราย	Layout Artist 26 ราย	Music Artist 16 ราย

■ Non-technical ■ Technical



# มูลค่าของอุตสาหกรรมแอนิเมชัน คาดการณ์แนวโน้มในปี 2567 - 2569

หน่วย: ล้านบาท



## ข้อเสนอแนะจากทาง สมาคมในอุตสาหกรรม



- สนับสนุนทุนการผลิตแอนิเมชันทั้งขนาดสั้นและยาว หรือทุนในการพัฒนาโปรเจกต์ โดนเริ่มต้นจากเนื้อหาในกลุ่มเด็กเล็กเป็นอันดับแรก
- ส่งเสริมมาตรการจูงใจทางภาษี ให้สิทธิประโยชน์ทางภาษีแก่บริษัทต่างชาติที่เข้ามาลงทุนผลิตแอนิเมชันในประเทศไทย



# DIGITAL CONTENT

# CHARACTER

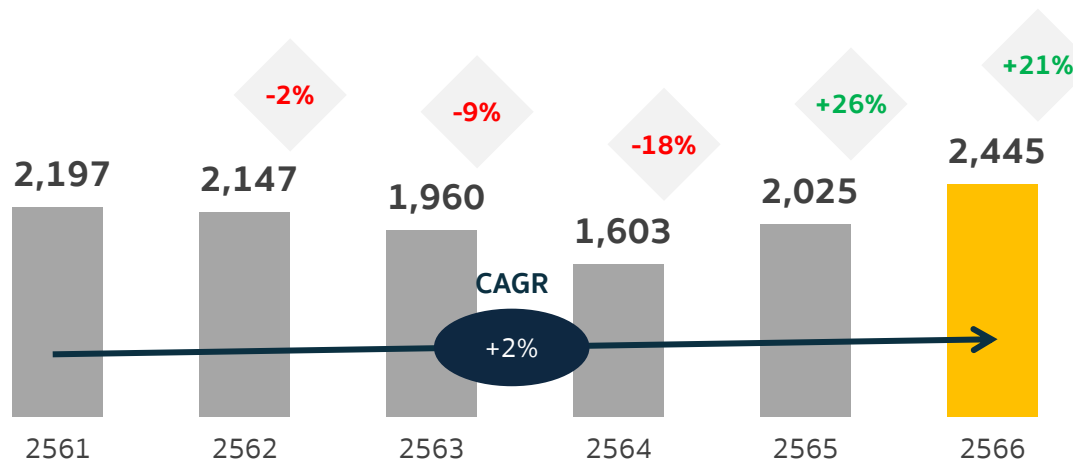
2023



# มูลค่าของอุตสาหกรรมครีเอเตอร์

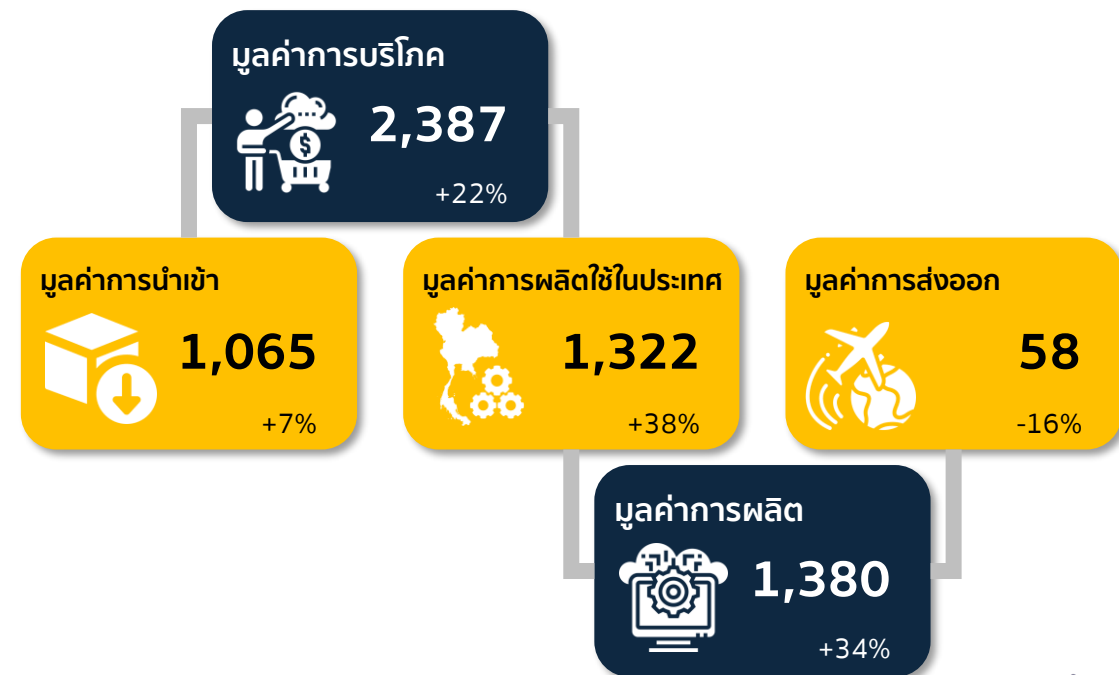
## มูลค่ารวมอุตสาหกรรม ในปี 2561 - 2566

หน่วย: ล้านบาท



## มูลค่าการผลิต และการบริโภค ในปี 2566

หน่วย: ล้านบาท



# มูลค่าจำแนกตามผู้ประกอบการ

หน่วย: ล้านบาท

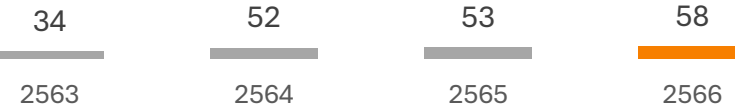
## ธุรกิจการผลิตงานโดยมีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง (IP Owner)

ผู้ประกอบการของไทยได้รับผลจากกระแส Art Toy ของ Pop Mart ทั้งในด้านของตลาดที่ขยายตัวขึ้น รวมถึงคาแรคเตอร์ของคนไทยเอง ก็ถูกทำให้เป็นที่รู้จักเพิ่มมากขึ้นด้วยเช่นกัน



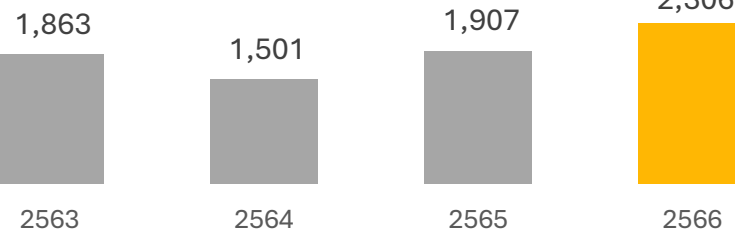
## ธุรกิจรับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น (Outsource Service Provider)

ผู้ประกอบการยังคงมีปริมาณงานเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากการใช้จ่ายคาแรคเตอร์ในการสื่อสารกับผู้บริโภคมากขึ้น โดยกลุ่มผู้จ้างงานส่วนใหญ่เป็นผู้ประกอบการในประเทศไทย



## ธุรกิจจำหน่าย นำเข้าและเป็นตัวแทนจำหน่าย (Distributor and Importer)

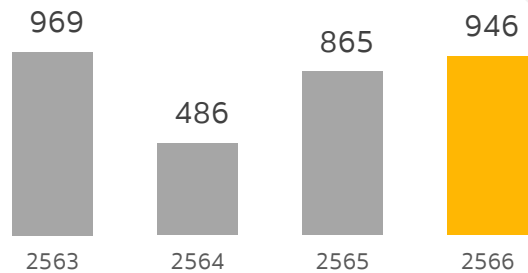
จากกลุ่มนักสะสมคนทำคอนเทนต์เปิดกล่องสุ่ม การขายแบบสุ่มทำให้เกิดการซื้อขายปริมาณมาก เกิดตลาดการซื้อขายตัวหายากที่เรียกกันว่า “ตัวซีเคร็ต (Secret)” ในกลุ่มนักสะสม ส่งผลมูลค่าของการบริโภคเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยยะ



# มูลค่าจำแนกจำแนกตามช่องทางรายได้

## Traditional License

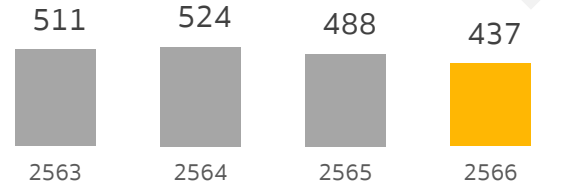
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากการขายหรือเช่าคาแรคเตอร์แบบดั้งเดิม

## Digital License

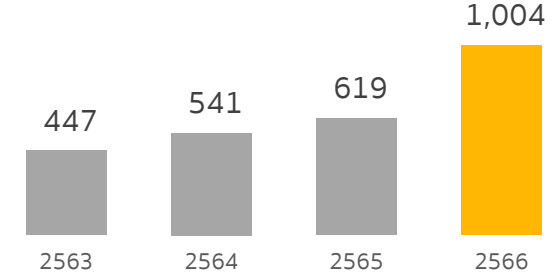
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากการขายหรือเช่าคาแรคเตอร์แบบดิจิทัล

## Character Merchandising

หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากการผลิตสินค้าในรูปแบบต่างๆ ทั้งในรูปแบบสินค้าดั้งเดิม และสินค้าในรูปแบบดิจิทัลจากผู้ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของคาแรคเตอร์



# Trending Character Product ในปี 2566

**POP MART**

**52TOYS**

**FINDING UNICORN**

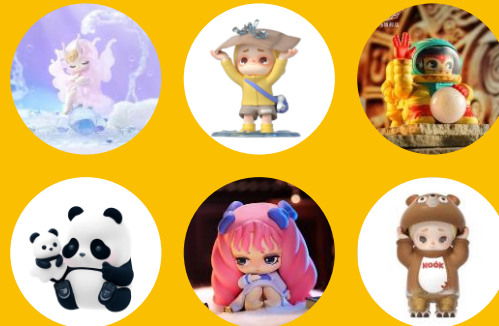
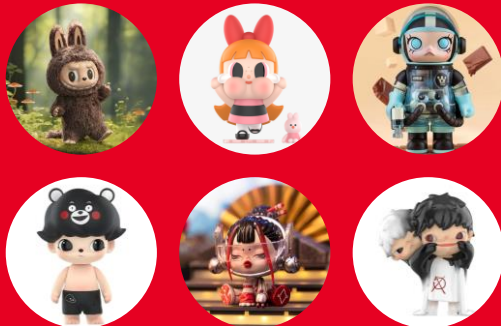
เริ่มธุรกิจ

2010

2015

2018

ตัวอย่าง Character



ตัวอย่าง  
วิธีการบุกตลาด  
ในประเทศไทย

- สาขา 7 สาขา
- นิทรรศการ และ Pop Up Store เฉพาะ Character

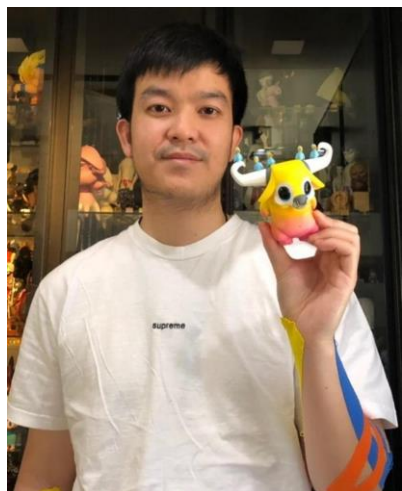
- เปิดสาขา แฟล็กชิปสโตร์ นิทรรศการรูปแบบ Pop Up Store

- ทำ Pop Up Store ที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

แหล่งที่มา: <https://www.htfmarketintelligence.com/report/global-art-toy-market>  
Note:



# โอกาสในตลาด Character ของ Thai Creator



# บุคลากรของอุตสาหกรรมคาแรคเตอร์

จำแนกตามประเภท ปี 2561 - 2566 คาดการณ์ ปี 2567 - 2569

ตำแหน่งงานที่มีความเชี่ยวชาญหรือทักษะเฉพาะ (Technical) ของอุตสาหกรรม ปี 2566

■ Non-technical ■ Technical

หน่วย:คน

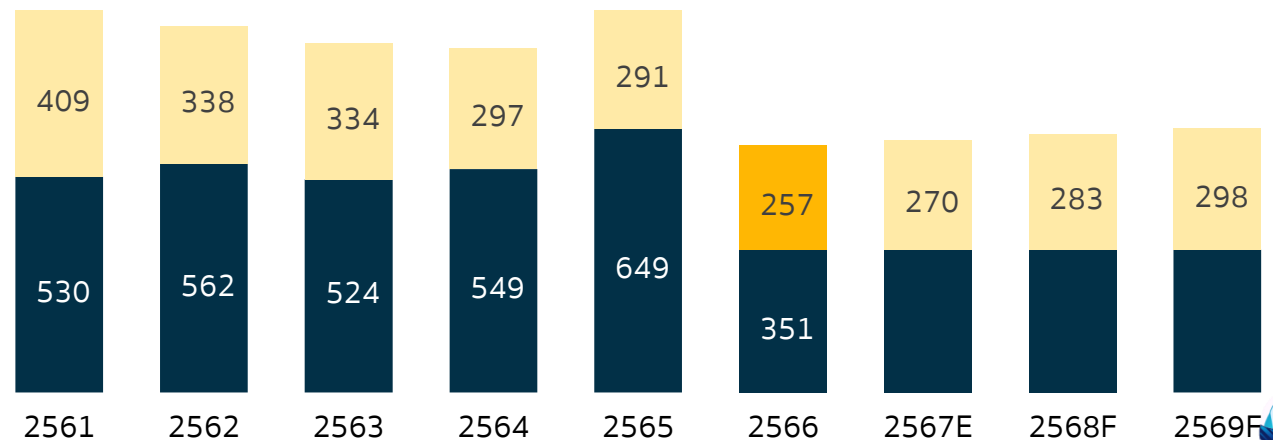
Character Designer  
59 ราย

Product Designer  
59 ราย

Creative  
57 ราย

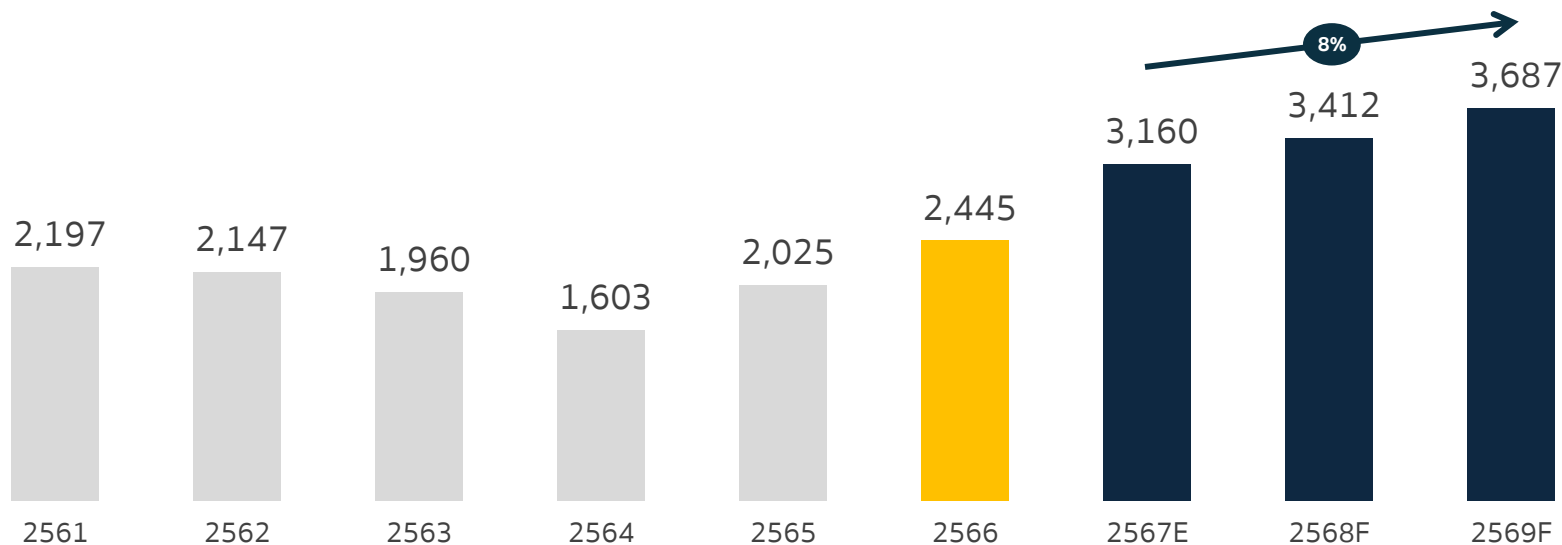
Graphics Designer  
49 ราย

3D Designer  
33 ราย



# มูลค่าของอุตสาหกรรมคาแรคเตอร์ คาดการณ์แนวโน้มในปี 2567 - 2569

หน่วย: ล้านบาท



ข้อเสนอแนะจากทาง  
สมาคมในอุตสาหกรรม



- กระตุ้นให้มีเกิดการร่วมมือระหว่างอุตสาหกรรม หรือ การสนับสนุนให้มีการใช้ Thai Character สำหรับโปรเจกต์หรือแคมเปญ ในไทยมากขึ้น ทั้งกับองค์กรเอกชน และ รัฐบาล



# DIGITAL CONTENT

# E-BOOK

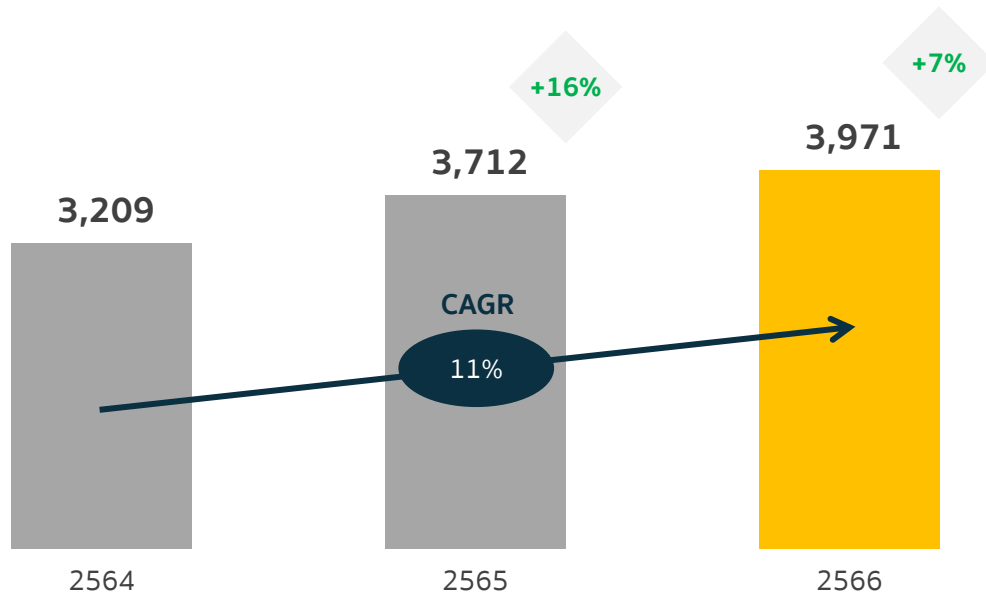
2023



# มูลค่าของอุตสาหกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

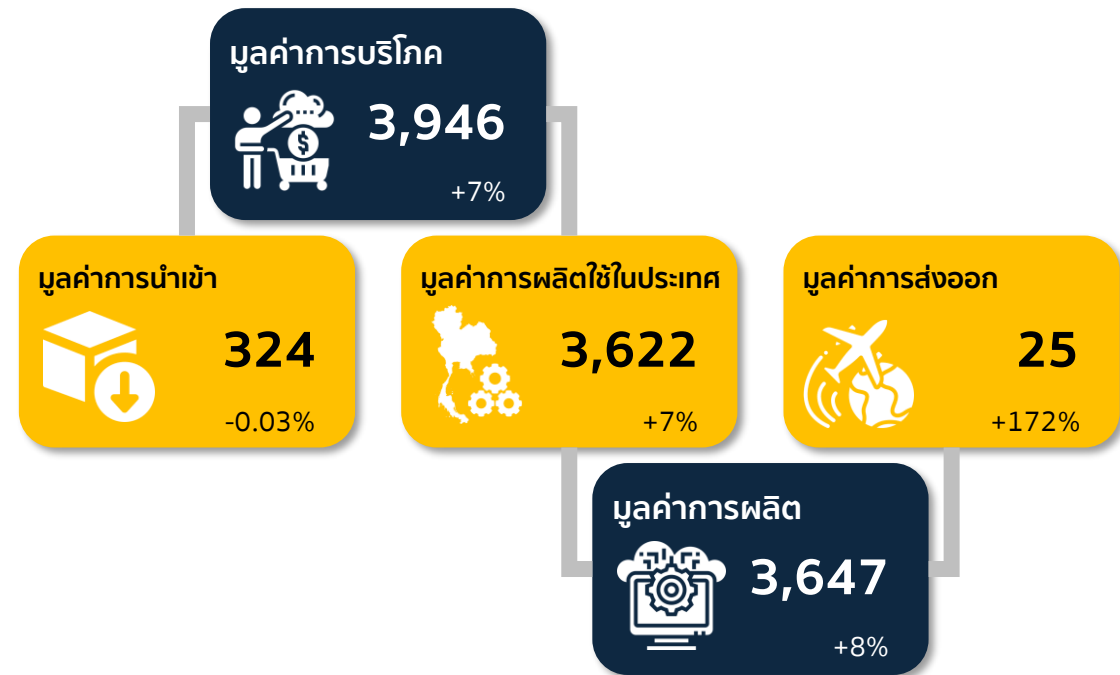
มูลค่ารวมอุตสาหกรรม ในปี 2564 - 2566

หน่วย: ล้านบาท



มูลค่าการผลิต และการบริโภค ในปี 2566

หน่วย: ล้านบาท

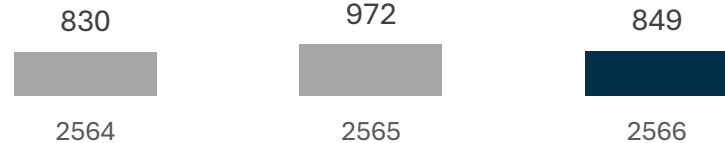


# มูลค่าจำแนกตามผู้ประกอบการ

หน่วย: ล้านบาท

## ธุรกิจการผลิตงานโดยมีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง (IP Owner)

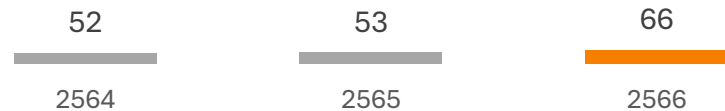
ผู้ประกอบการมีการปรับตัวผลิตคอนเทนต์ให้สั้นลง เพื่อทำให้สามารถผลิตคอนเทนต์ได้หลากหลายขึ้น โดยตลาดยังมีความต้องการคอนเทนต์อย่างต่อเนื่อง



-13%

## ธุรกิจการรับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น (Outsource Service Provider)

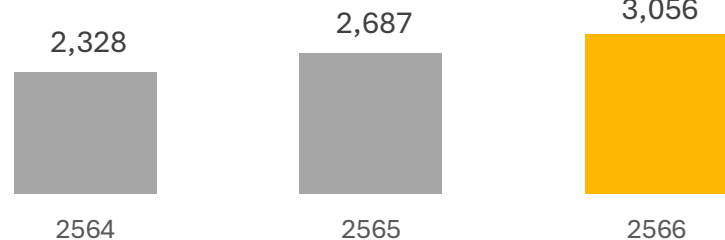
ผู้ประกอบการบริการรับจ้างผลิตกำลังเริ่มเติบโต จากทั้งฝั่งของเจ้าของลิขสิทธิ์และตัวแทนในการจัดจำหน่ายที่ใช้บริการ โดยบริการหลักจะเป็นการแปลงไฟล์เนื้อหาให้อยู่ในรูปแบบของไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)



+25%

## ธุรกิจการจำหน่าย นำเข้าและเป็นตัวแทนจำหน่าย (Distributor and Importer)

จากมูลค่าการบริโภคคอนเทนต์ที่เติบโตอย่างต่อเนื่องในช่วงที่ผ่านมาส่งผลให้การนำเข้าคอนเทนต์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยยะ โดยคอนเทนต์ที่นำเข้าส่วนใหญ่มาจากประเทศจีน เกาหลี และญี่ปุ่น เป็นต้น



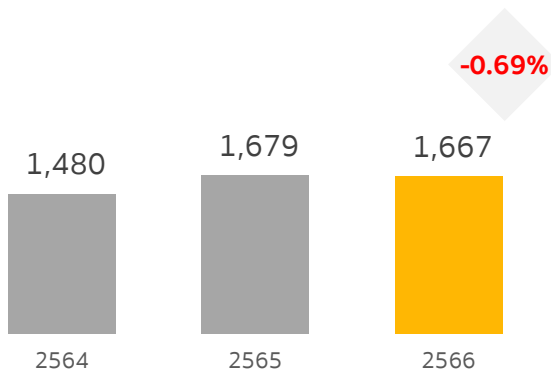
+14%



# มูลค่าจำแนกจำแนกตามช่องทางรายได้

## Web Novel and Fiction

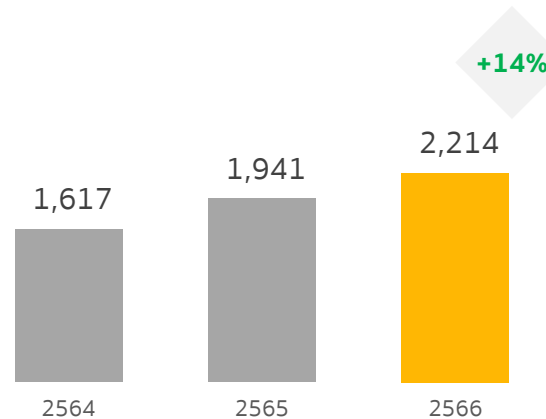
หน่วย: ล้านบาท



นิยายหรือบทประพันธ์ที่นักเขียนหรือผู้ประพันธ์นำมาเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ หรือ แอปพลิเคชัน โดยแบ่งเป็นตอน ๆ โดยมีทั้งแบบที่อ่านฟรี และแบบที่ต้องเสียค่าบริการเป็นรายตอนหรือรายเดือน หรืออาจใช้การรับชมโฆษณาแทนค่าบริการ

## E-book and E-Comic

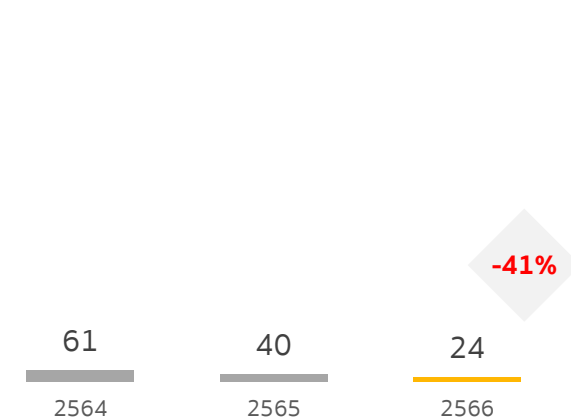
หน่วย: ล้านบาท



นิยายหรือบทประพันธ์ที่นักเขียนหรือผู้ประพันธ์ได้รวมเล่มและจัดทำเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อจัดจำหน่ายบนแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยจะต้องใช้งานคู่กับ Soft ware หรือ Device ที่รองรับหรือสามารถทำงานร่วมกับแพลตฟอร์มนั้น ๆ เพื่ออ่านหนังสือ

## Webtoon

หน่วย: ล้านบาท



คอมมิค มังงะ มินฮวา หรือ การ์ตูน ที่นักเขียนหรือผู้ประพันธ์นำมาเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ หรือ แอปพลิเคชัน



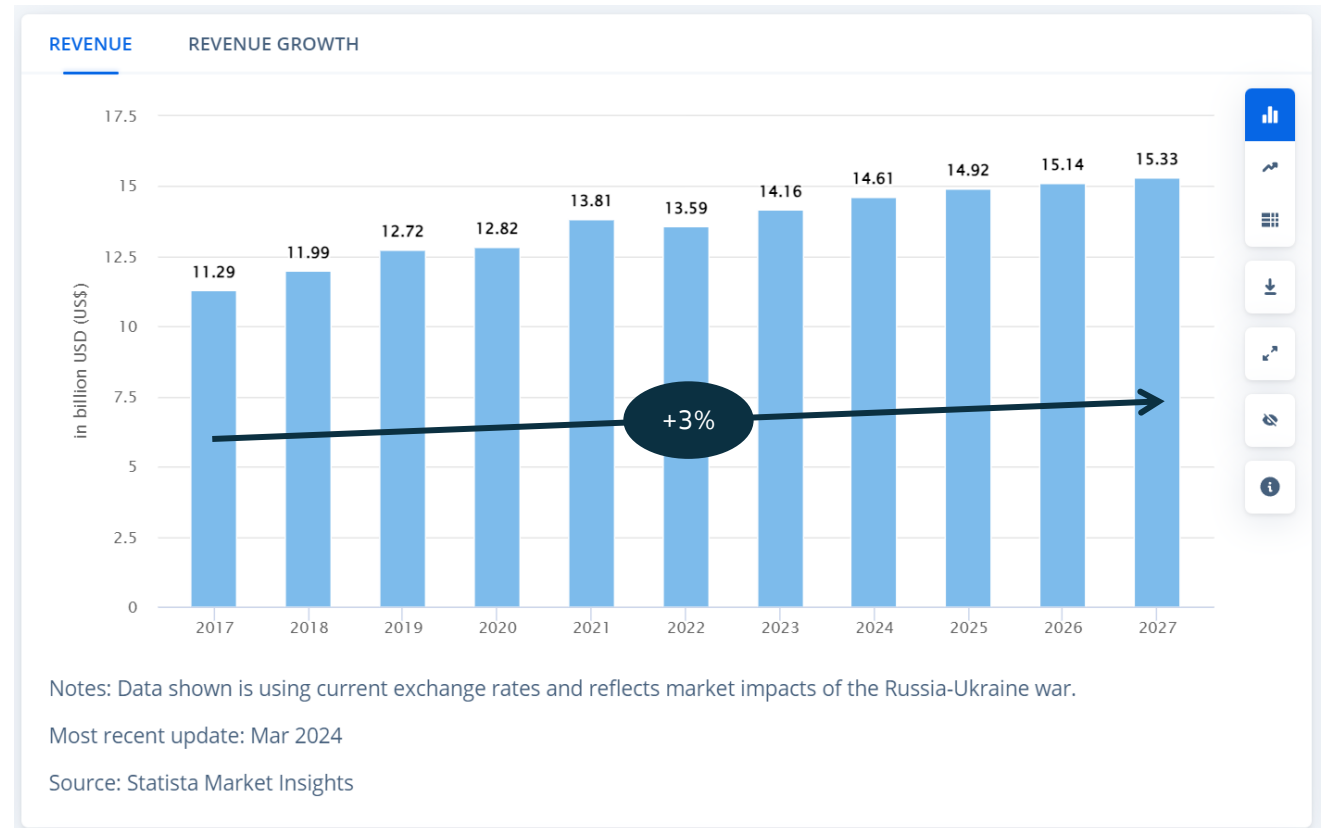
# มูลค่าตลาดอุตสาหกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ทั่วโลก



## e-Books market size worldwide 2017-2027

The worldwide eBooks market is booming, with revenue projected to reach US\$14.61 billion by 2024. This growth is driven by an increasing number of readers, with user penetration expected to rise from 13.3% in 2024 to 14.1% by 2027. The United States leads the market with an estimated revenue of US\$5,336 million in 2024, reflecting its large consumer base and advanced digital infrastructure.

### eBooks - Worldwide



# Trending eBooks ในปี 2566

นิยายวาย



ดาบพรหม  
(ดัดแปลงเป็นแอนิเมชัน)

นิยายรักโรแมนติก



ตำนานวีรชน  
(ดัดแปลงเป็นทีวีซีรีส์)

การ์ตูนแอ็คชันผจญภัย



ฟาพิภพไททัน  
(ดัดแปลงเป็นแอนิเมชัน)

การ์ตูนรักโรแมนติก



แอบรักให้เธอรู้  
(ดัดแปลงเป็นทีวีซีรีส์)

จิตวิทยาและการพัฒนาตนเอง



ชีวิตเรามีแค่ 4,000 สัปดาห์



# Trending eBooks ในปี 2566 จาก Thai Creator

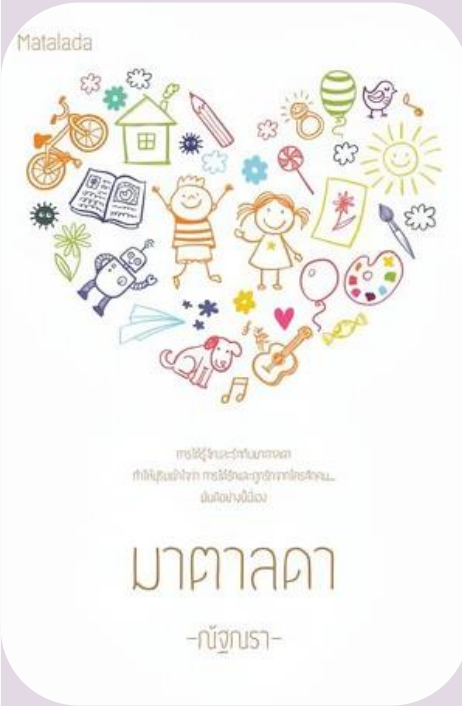
นิยายวาย



พีชเบ็บ

(ดัดแปลงเป็นทีวีซีรีส์)

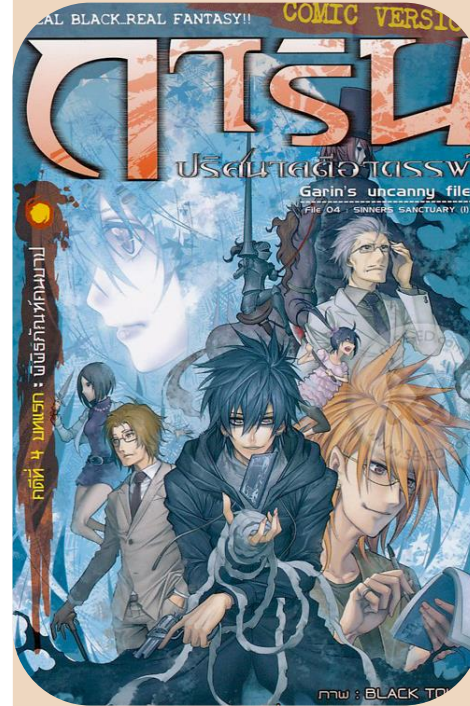
นิยายรักโรแมนติก



มาตาลดา

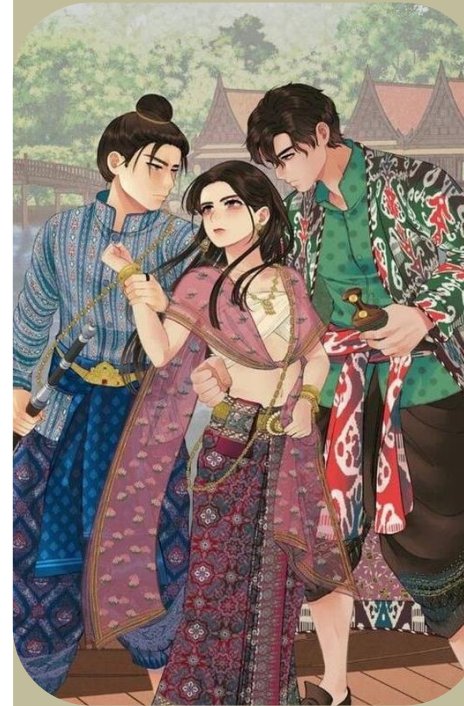
(ดัดแปลงเป็นทีวีซีรีส์)

การ์ตูนแอ็คชั่นผจญภัย



การินทร์ ปริศนา คดีอากรรมพ์

การ์ตูนรักโรแมนติก



วันทองไร้ใจ

จิตวิทยาและการพัฒนาตนเอง



นาช่ากัฬาเธอกลับมาไม่ได้



# บุคลากรของอุตสาหกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

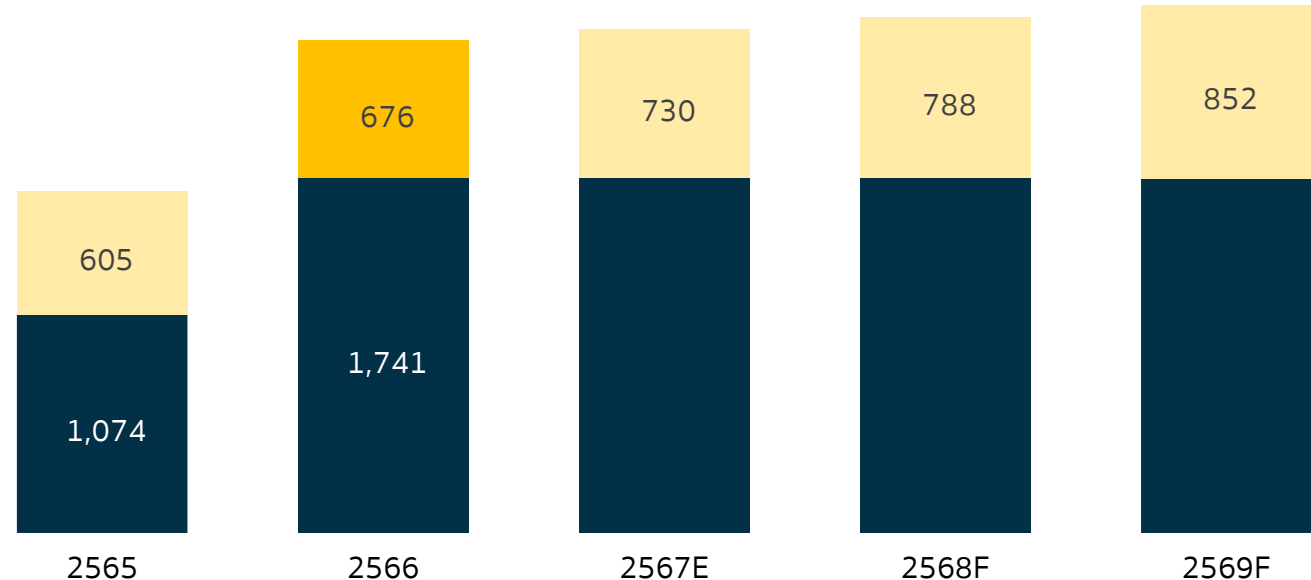
จำแนกตามประเภท ปี 2561 - 2566 คาดการณ์ ปี 2567 - 2569

ตำแหน่งงานที่มีความเชี่ยวชาญหรือทักษะเฉพาะ  
(Technical) ของอุตสาหกรรม ปี 2566

■ Non-technical ■ Technical

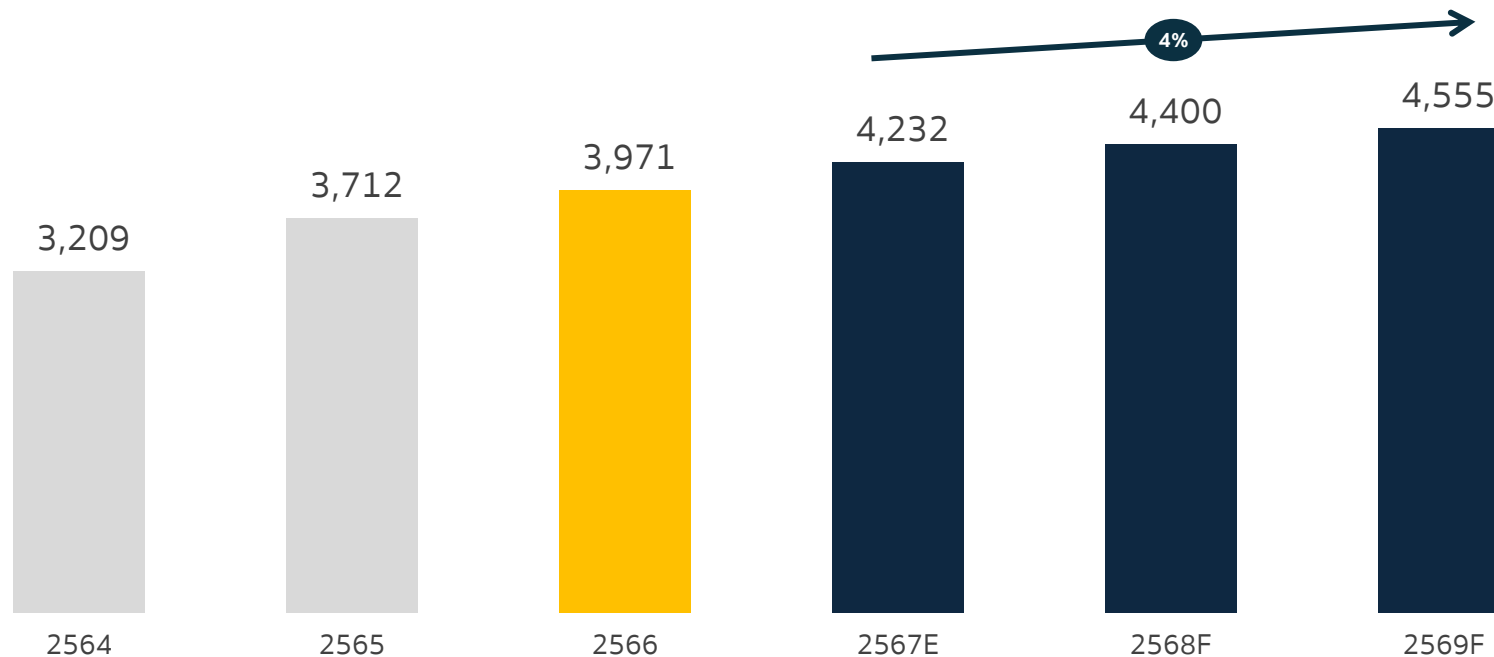
หน่วย:คน

Editor/Proofreader 171 ราย	Translator 109 ราย	Illustrator/Graphics 90 ราย
Legal 52 ราย	Software Engineer Backend 47 ราย	Graphic Designer 36 ราย
Writer 31 ราย	Software Engineer Frontend 25 ราย	UX/UI Designer 24 ราย
Content partnerships 20 ราย	Quality Assurance 19 ราย	Mobile/Client Engineering 14 ราย
Business partnerships 14 ราย	Product Manager 13 ราย	Infrastructure Engineer 11 ราย



# มูลค่าของอุตสาหกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คาดการณ์แนวโน้มในปี 2567 - 2569

หน่วย: ล้านบาท



## ข้อเสนอแนะจากทาง สมาคมในอุตสาหกรรม



- จัดสรรงบประมาณเพื่อสนับสนุนการผลิตผลงานของนักเขียนไทย ทั้งในรูปแบบของทุนสนับสนุนการเขียน, การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ, และการให้คำปรึกษา
- ส่งเสริมการสร้างเครือข่ายนักเขียนและสำนักพิมพ์ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์

